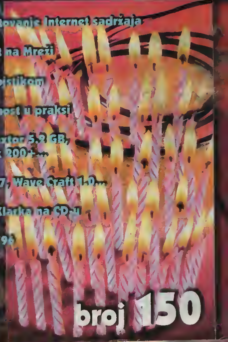
3/97

Svet KOMPJUTERA

CENA 10 DINARA



Satelitsko emitovanje Internet sadržaja

Društveni život na Mreži

Majmun sa džojstikom

Virtuelna realnost u praksi

WD 4.1 GB, Maxtor 5.2 GB, GA586S - Cyrix 200+...

Corel Ventura 7, Wave Craft 1.0...

Rama Artura Klarka na CD-u

Najbolje igre '96

YU ISSN 0352-5031
9 770352 503009
130 DEN, 300 SIT, 6.80 DEM
4.50 USD, 56 ATS,
5.80 CHF, 35 SEK

broj 150

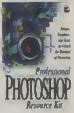
Uređuje TIHOMIR STANČEVIĆ

Najnoviji model



Istina je da se danas svašta prodaje na tržištu računara, ali ako vam diler ponudi nešto **ovakvo**, definitivno mu se zahvalite na saradnji. Inače, slika potiče iz jednog duhovitog oglasa u stranoj štampi. **(sp)**

Professional Photoshop Resource Kit



Za sve ona koji rade i žive od *Photoshopa* preporučujemo CD sa dodacima za ovaj popularni program. Na disku se nalazi kolekcija najnovijih softverskih alatki koja proširuju mogućnosti *Photoshopa*. Slika, filtere, fontove i specijalne efekte napravili su najbolji *Photoshop* umetnici u Americi. Disk sadrži *Filter Factor Collection, Inside Adobe Photoshop 4 Bonus CD*, specijalne *Photoshop* alatke i još mnogo toga za ovaj program, nazavisno da li ga koristita pod Windowsom ili Mac OS-om. Cena diska je 81 USD, a možete ga naručiti preko www-a na adresi **http://www.mpc.com** . **(dd)**

Intel Pentium II

Na upravo održanom sajmu CeBIT u Hanoveru „Intel" je predstavio novi procesor pod imenom *Pentium II*. Reč je o *Pentium Pro* procesoru razvijanom pod šifrom „Klamath". Procesor je bez ugrađenog *second-level cachea*, tako da će bolje raditi sa starim 16-bitnim aplikacijama a podržava i MMX standard. *Pentium II* će raditi na taktu od 233 MHz. **(dk)**

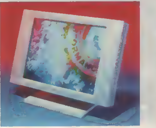
VTech Smart Keys



Tastatura za decu američke firme „VTech" pomoći će mladim kompjuteristima da to postanu što pre. Šarena tastatura jarkih boja sadrži brojeve, slova, specijalne znake i mini-klavijaturu preko koje može da se svira. *Smart Keys* će sigurno privući najmlađe, naučiti ih slovima i zabaviti, ali klincima će kasnije možda biti teško da se priviknu na „qwerty" raspored tastera pošto ga ova tastura nema. Cena je 80 USD. **(ts)**

Fujitsu ErgoPro

Ako ste ljubitelj LCD displeja, ili pak imate zaista premalo prostora na stolu, onda bi *Fujitsu ErgoPro x140f* mogao da bude idealan izbor za vas. Reč je o SVGA kompatibilnom LCD stonom displeju skromnih dimenzija 38,6 x 26,6 x 4,2 cm dijagonale 13,6 inča. Ova dužina dijagonale bi trebala da bude ekvivalentna dijagonali od 16 inča kod standardnih monitora sa katodnom cevi. Displej podržava rezoluciju od 1.024 x 768 tačaka u 18 bitnih ravni (262.144 boje) bez ikakvog treperenja. Na displej su ugrađana i dva zvučnika čija se jačina zvuka kontroliše preko *on-screen* menija, a audio ulaz za zvučnike je urađen kao standardni 3,5-milimetarski džek.



Britanska cena ovog proizvoda je 2480 funti bez VAT poreza. Za više detalja pogladajte **http://www.fujitsu-icl.com** . **(dd)**

Web i ostale alatke

Ako putem www-a zavirite na adresu **http://www.mpc.com** i potražite ponudu CD ROM izdanja, naći ćete sjajnu ponudu diskova, po ceni od 80,95 US $ po disku, koji vam mogu pomoći pri izradi web prezentacija, Intranet sistema, VRML-a i mnogo toga drugog što se može gledati iz browsera.

Professional Web Design v2.0 nudi pored klasičnih HTML editora i pregršta dokumentacije i dva specijalna grafička aditora.





Professional Web Development Kit 2.0 nudi mogućnost razvoja HTML, *Java*, *ActiveX* tahnologija, animacija, multimedijalnih ostvarenja, baza podataka, VRML i drugih 3D grafičkih objekata i to bez ijednog jedinog reda programiranja.



Profesional Web Multimedia Development Kit omogućava kreiranje zvučnih, muzičkih, video i animacionih zapisa na Web stranicama. Razvojni softver na ovom disku kreira multimedijalne objekte koji se odmah po učitavanju u browser automatski startuju. Moguće je kreirati multimedijalne objekte u više desetina formata već prema potrebi.

Professional Intranet Publishing Kit olakšava posao kreiranja i održavanja intranet web stranica. Na disku se nalaze alati za downloadovanje stranica na server, knjiga od 680 stranica „Veština Intranet pablišinga", raznovrsni aditori i konverter raznih formata dokumenata u HTML format. Sav softver sa diska radi sa svim popularnim web serverima za Windows 95 i Windows NT.

Professional Java Development Kit čini proces izrade *Java* appleta znatno jednostavnijim i kraćim. Na disku se nalaze i dodatna klase za *Javu* kao i grafička razvojna okolina. Takođe nalaze se i alati za poboljšanu grafiku i kreiranja VRML svetova iz *Jave*. Na disku se nalazi i preko 400 *Java* apleta i *JavaScript-ova* i četiri knjige radi lakšeg snalaženja.



Profesional Web Database Development Kit omogućava da iz svojih web stranica koristite podatka iz bilo koje baze koja podržava ODBC (poput *Oracle*, *Informix*, *Paradox*, *Access*...) bez ikakvog programiranja. **(dd)**

HAL još uvek samo fantastika

HAL 9000, superračunar iz romana „Odiseja 200[illegible] ura [illegible] Clarka (napisanog 1968) je, po knjizi, „rođe[illegible] nu[illegible] 1997. Američki istraživač David Stork (Dejvid Stork) [illegible] napi[illegible] knjigu „HAL's Legacy" (Halovo Zaveštanje, izdavač M T [illegible] res[illegible] kojoj govori o toma koliko smo prešli do sada i ko[illegible]iko na [illegible] loš[illegible] ba da dođemo do te tačke kada će kompjuter kao HAL biti [illegible] guć. Za sada su Halova veštačka inteligencija, mog[illegible] no[illegible] ge[illegible] ra, prepoznavanja govora i viđenja (obrađivanja optičkih infor[illegible] cija) nedostižni, jedino dostižno je njegova navedena brzina [illegible] nanja. Izgleda da trenutak kada će se pojaviti računar svestan [illegible] mog sebe još uvek nije na vidiku. **(dk)**

Svet KOMPJUTERA

Broj 150, mart 1997
Cena 10 dinara

Glavni i odgovorni urednik
Zoran Mošorinski

Generalni direktor „Politike" A.D
Hadži Dragan Antić
Izdaje i štampa „Politika" A.D
11000 Beograd, Makedonska 29

Uređuje redakcijski kolegijum
Tihomir Stančević
Nenad Vasović
Emin Smajić

Redakcija
Gradimir Joksimović
Goran Krsmanović
Slobodan Macedonić
Vojislav Mihailović
Slobodan Popović
Nikola Stojanović

Likovno-grafička oprema:
Rina Marjanović
Brankica Rakić

Marketing, sekretar redakcije
Nataša Usković

Ilustracije
Predrag Milićević

Dopisnici
Branislav Anđelić (SAD)
Miomir Besarabić (Švajcarska)
Aleksandar Petrović (Kanada)

Saradnici
Branislav Babović, Aleksandar Veljković, Đorđe Vulović, Ilir Gaši, Dušan Dingarac, Branko Jeković, Stevan Josimović, Relja Jović, Dragan Kosovac, Božo Krstajić, Miloš Krstajić, Dalibor Lanik, Marko Milivojević, Josip Modli, Ivan Obrovački, Nenad Orlić, Vladimir Orović, Vladimir Pisodorov, Momir Radić, Samir Ribić, Duško Savić, Alexander Swanwick, Dejan Stepanović, Dušan Stojičević, Viktor Todorović, Branislav Tomić, Nikola Ćosić, Damir Čolak

Tehnička saradnja
Srđan Bukvić

Telefoni redakcije
011/ 322 0552 (direktan)
322 4191, lokal 369
fax: 322 0552
e-mail editors@sk.co.yu
http: //www.beograd.com/sk
BBS: 322 9148 (14.4 Kbps, V42bis)
(SysOp Vojislav Mihailović)

Pretplata za našu zemlju: tromesečna **27,00** din, šestomesečna **54,00** din. Uplata se vrši na žiro-račun broj **40801-603-2-47280,** uz obaveznu naznaku „Politika" A.D., pretplata na list „Svet kompjutera". Poslati uplatnicu i punu adresu.
Pretplata za inostranstvo:

polugodišnja - vozom	**37** DEM
ili protivvrednost ostalih valuta	
polugodišnja - avionom	
I grupa - Evropa	**54** DEM
II grupa - Bliski istok	**55** DEM
III grupa - Afrika-Azija	**57** DEM
IV grupa - Amerika-Kanada	**59** DEM
V grupa - Daleki istok	**60** DEM
VI grupa - Južna Amerika	**62** DEM
VII grupa - Australija	**64** DEM

ili protivvrednost ostalih valuta
Uplata se vrši preko Deutsche Bank AG Frankfurt/M na račun Komercijalne banke AD, Beograd broj 9359662, u protivvrednosti valuta USD ili DEM u korist „Politika" A.D. Beograd, devizni račun broj 70400-07021747 koji se vodi kod Komercijalne banke AD - Beograd.
Kod uplate obavezno navesti: Svrha plaćanja - Pretplata na list „Svet kompjutera". Kopiju uplate **obavezno** poslati na tel./fax pretplatne službe **+381 11 322 8776** ili na adresu „Politika" A.D. - pretplata, 29. novembra 24/I, 11000 Beograd

Rukopise, crteže i fotografije ne vraćamo

Caere OmniForm Internet Publisher

Uz en rasta biznisa preko Interneta sve su popularnije web stranice sa formularima čijim ispunjavanjem korisnik naručuje proizvod ili katalog, vrši registraciju proizvoda, ostavlje podatke u bazu ili odgovara na neku anketu. Da bi se posao oko kreiranja ovih formulara obavio brže i bolje brine se *OmniForm Internet Publisher*. Program omogućava da lako kreirate formular, a ako ste navikli da robujete papirnatim formularima, nudi vam mogućnost da ga iskenirate i da na osnovu njega napravite web upitnik. Naravno, kada ste zadovoljni izgledom upitnika možete ga snimiti kao HTML 2.0 ili sa ekstenzijama HTML-a 3.2, kao Adobeov PDF ili u internom *OFML (OmniForm Markup Language)* MIME tipu ukoliko vaš server podržava ovaj MIME tip.



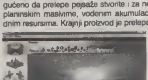
Program automatski generiše „Submit" dugme na kraju formulara, a za njega se može prikačiti određena akcija poput CGI skripta ili „mailto:" metoda praćenog e-mail adresom na koju se šalje popunjen upitnik.

Formulari koje kreira *OmniForm* takođe podržavaju i „password" polja u kojima se na ekranu sa tastature pojavljuju samo zvezdice, dok se pri stanju popunjenog upitnika korektno prenose otkucani znaci.

Cena ovog programa je 595 funti bez VAT poreza. Za detaljnije informacije pogledajte **http://www.caere.com**. **(dd)**

MetaTools Bryce 2

Bogu je trebalo šest dana da stvori svet, zajedno sa svim lepotama. Ako se pozabavite programom *Bryce 2* biće vam omogućeno da prelepe pejsaže stvorite i za nekoliko sati. Scene sa planinskim masivima, vodenim akumulacijame i drugim prirodnim resursima. Krajnji proizvod je prelepa, fotorealistična ali nimalo kič slika pejsaža iz bilo kog ugla posmatranja.



Program firme „MetaTools" poseduje konsnički interfejs u koji ćete se zaljubiti na prvi pogled. Iako nema direktne veze sa bilo čim što ste videli, korisnički interfejs se može brzo savladati jer ga čine trodimenzionalne ikonice koje same po sebi objašnjavaju funkciju opcija koje predstavljaju. **(ns)**

Panasonic KXL-783A

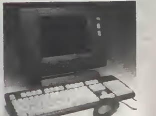
Ako ste kupili prenosivi PC bez CD-ROM čitača, pa ste shvatili da vam nedostaje, onda potražite novi prenosivi CD-ROM drajv firme „Panasonic". Naizgled običan *DiscMan*, saputnik u dugim šetnjama Košutnjakom, u stvari je osmobrzinski CD-ROM sa transferom od 1800 KB/s i razumnim vremenom pristupa od 180 ms. Povezuje se bilo preko *PC Card II* slota, bilo preko SCSI-a, pa ga je jednako lako priključiti na prenosivi i na stoni računar. Pored standardnog mini džeka za slušalice poseduje podršku za *Spatializer 3D* sistem ozvučenja, pa može poslužiti i kao kućni CD plejer. Troši samo šest AA baterija na svakih 3 sata, a košta bezmalo 400 USD. **(ns)**

Hrvatskim hakerima oduzeti računari

Trojci hrvatskih tinejdžera je uspelo da nedavno prodru u kompjuter američke avio-baze u Guamu. Po izjavama predstavnika američkog ministarstva odbrane, hakeri nisu došli do tajnih podataka. Izgleda da upad nije bio dovoljno brz i vešt jer su ostavili tragove po kojima su indentifikovani. Američka vlada je svoje informacije prosledila kolegama u Hrvatskoj gde su momcima oduzeti računari. **(dk)**

Monorail Net PC

Firmi „Monorail" pošlo je za rukom ono što ni velikim proizvođačima hardvera još nije - da sklope upotrebljivu PC konfiguraciju za povezivanje sa Internetom i to po ceni nižoj od 1000 USD.



Ova mašina sa AMD-ovim K5 procesorom (ekvivalent Pentiumu ne 75 MHz) i 16 MB memorije, poseduje disk od gigabajta, modem brzine od 33600 b/s, CD-ROM četvorostruke brzine i 16-bitni zvuk. Slika se prikazuje na LCD dual sken ekranu dijagonale 10,4 inča i najvećom rezolucijom od 640 x 480 piksela u 256 boja. Umesto kućišta, sve komponente su integrisane iza zaslona ekrana, što onemogućava samostalno proširivanje konfiguracije. Dodatnu memoriju ili veći hard disk ugrađuje sam proizvođač, na raspolaganju je samo jedan poludužinski ISA slot, ali je on rezervisan za komponente koje proizvođač dodaje nezadovoljnim korisnicima. **(ns)**

Informacije za rubriku „Hard/Soft scena" dobili smo od proizvođača i njihovih zastupnika ili su prenesene iz strane štampe. Objavljeni podaci najčešće nisu plod našeg iskustva. Ukoliko nisu navedeni adresa i telefon za dodatne informacije znači da njima ne raspolažemo. Spremni smo da objavimo informacije i o vašem proizvodu. Pošaljite nam kompletne podatke (tehničke informacije, cena i uslovi prodaje) i adresu, fax i telefon na kojem se može dobiti više informacija. Naša adresa: **Svet kompjutera, Hard/Soft scena, Makedonska 31, Beograd.**

Fractal Design Detailer



Kosle buma koju je izazvao *Fractal Design Painter*, ista firma je izbacila na tržište niz proizvoda koji se baziraju na sličnoj tehnici crtanja. *Ray Dream Studio*, *Dabbler* i *Expression* dobijaju naslednika u *Fractal Design Detaileru*.

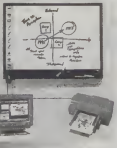
Trodimenzionalni objekti mnogo prirodnije izgledaju ako se na njih „nalepi" tekstura. Proces lepljenja strukture izgleda ovako: prvo se tekstura kreira u nekom programu za bitmap crtanje, zatim se snimi i pređe u program za obradu trodimenzionalnih slika, gde se učita i zalepi na objekat. Ukoliko je došlo do neke greške potrebno je ponovo preći u program za bitmap crtanje, ispraviti grešku i ponovo započeti proces. Uz *Fractal Design Detailer* proces biva znatno pojednostavljen. Pošto se u njega učita objekat, napravljen u *Ray Dream Designeru* ili neki DXF ili 3D studio objekat, moguće je dodeliti do pet različitih tekstura objektu i svakoj zasebno kontrolisati parametre poput palete, odsjaja i osvetljenja.

Glavna prednost *Fractal Design Detailera* dolazi tak sada na red. Naime ovaj program poseduje alate za crtanje koji su sušta kopija onih u *Fractal Design Painteru* i pomoću njih je moguće crtati direktno po objektu! Dok vi crtate po 3D objektu *Fractal Design Detailer* u posebnom prozoru od vašeg „mackanja" pravi teksturu. Što je još zanimljivije, ta tekstura se može editovati i u 2D prozoru, a sve promene će se automatski prenositi i na 3D objekat. Zbog ove interaktivnosti u radu programa preporučuje se mašina sa Pentiumim na bar 120 MHz i 20 MB memorije.

Britanska cena *Fractal Design Detailera* je 279 funti bez VAT poreza, a dodatne informacije o ovom programu i drugim iz familije „Fractal Design" proizvoda potražite na **http://www.fractal.com**. **(dd)**

MicroTouch Ibid

Elektronske table za crtanje velikog formata služe da se na jednom mestu skicira dogovor pred većim brojem sagovornika. U poslovnom svetu planiranje se modernizovalo, tako da se sve beleške nastaju potezom običnim markerom po elektronskoj tabli a čuvaju se u elektronskom obliku. Prosečna cena ovakvih uređaja iznosi 2000



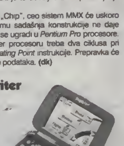
dolara, ali „MicroTouchova" tabla staje četiri puta manje novca. Dimenzija 60 x 90 cm, *Ibid* tabla je u stanju da „skine" kolorne crteže i tekst i smesti ih u memoriju PC računara, na raspolaganje Windows aplikacijama. Promena aktivne boje (crvena, zelena, plava ili crna) obavlja se pritiskom na određeno polje na tabli, kao da pero umačete u posudu sa mastilom u boji. Zanimljivo je da tabla ne radi sa svim prenosivim kompjuterima, ali nudi sasvim dovoljno da opravda cenu. **(ns)**

MMX vesti

Zajedničkim snagama „Apple" i „Philips" razvijaju svoj odgovor na „Intelovo" multimedijalno proširenje. *TriMedia* čip je, za razliku od MMX-a koji je integralni deo procesora, konstruisan kao koprocesor koji skida opterećenje sa osnovnog procesora. Prvi čip iz *TriMedia* familije TM1 obavlja, 4 milijarde operacija u sekundi, što je višestruko brže od MMX, ali da li je to dovoljno za uspostavljanje standarda?

Prema nemačkom časopisu „Chip", ceo sistem MMX će uskoro pretrpeti velike prepravke jer mu sadašnja konstrukcija ne daje zadovoljavajuće rezultate kada se ugradi u *Pentium Pro* procesore. Do pada brzine rada dolazi jer procesoru treba dva ciklusa pri prelazu sa obrade MMX na *Floating Point* instrukcije. Prepravka će omogućiti paralelno izvršavanje podataka. **(dk)**

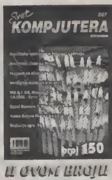
Motorola PageWriter



Na slici je prikazan pejdžer sa tastaturom (46 tastera) i ekranom, sposoban da prima i šalje elektronsku poštu i koristi resurse interneta poput Web servisa za vremensku prognozu, berzanske vesti, red vožnje i letenja. Baziran je na 68000 procesoru (kao i Amiga 500) koji raspolaže sa 1,25 MB memorije. Sposoban je da pamti poruke (pejdžing i e-mail) i telefonske brojeve i da ih preusmerava drugim korisnicima. Košta između 150 i 250 američkih dolara. **(ns)**

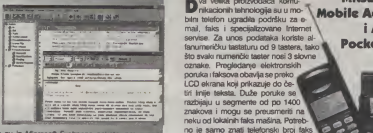
Neuronska mreža - berzanski broker

Tim naučnika na univerzitetu u Trieru je razvio neuronsku mrežu koja bi trebala da „predskazuje" kretanja na berzi. U mrežu su unošeni istorijski podaci kretanja na berzi, osnovne zakonitosti po kojima se cene deonica menjaju i koji spoljašnji faktori utiču na njih. Za sada je mreža specijalizovana za nemački novčani indeks DAX, ali će vremenom biti unešeno dovoljno podataka pa će mreža moći da predviđa kretanja drugih indeksa i cena deonica. Konstruktori ne navode procenat uspešnosti njihove mreže. **(dk)**



U OVOM BROJU

Eudora Pro 3.0



Najnovija verzija popularnog programa za manipulaciju elektronskom poštom donosi, pre svega, poboljšanja u korisničkom interfejsu. Ceo program je uklopljen u Windows 95 okruženje a neke mogućnosti preuzete su iz *Microsoft Exchange* paketa, pre svega *drag-and-drop* kačenje fajlova uz poruke (prosto „odvučete" fajl u prozor s porukom), kao i korišćenje MAPI interfejsa preko koga druge aplikacije mogu slati elektronsku poštu koristeći *Eudoru*. Podržani su *MIME*, *BinHex* i *UUencode* standardi za prenos fajlova, a u profesionalnoj verziji postoji i provera pravopisa. *Eudora* dolazi sa engleskim i američkim rečnikom, a sa WWW-a se mogu skinuti i rečnici za druge evropske jezike. *Eudora* se prilagođava i višekorisničkom okruženju: ako mašinu na kojoj je Windows 95 ili NT koristi više ljudi, svaki može imati svoje okruženje. Takođe, ako jedan korisnik poseduje više e-mail naloga na Internetu, moguće je i to podesiti u *Eudori*. Za detalje, ... je **www.eudora.com**. **(sp)**



Internet tastatura

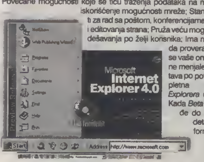
Firma „Werkstation" napravila je tastaturu za one koji mnogo vremena provode na Internetu i veruju da će im koristiti da pritiskom na samo jedan taster dobiju smajlija, www, http ili „majmuna". Tastatura je presvučena zaštitnom folijom pa je otporna na prljanje i prosipanje pića - idealno za Internet café. **(dk)**

Žene na Internetu

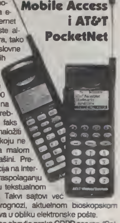
Prema istraživanjima iz 1996. godine, žene su činile trideset sedam procenata korisnika Interneta što je oko četrnaest miliona dama. Do kraja ovog veka, učešće žena na Internetu porašće na četrdesetsedam odsto, a biće ih oko četrdesettri miliona. **(ts)**

Internet Explorer 4.0

Na svoju prezentaciju na Internetu „Microsoft" je 24. februara stavio i neke podatke o novom *Internet Exploreru 4.0*. Za sada ne postoji mogućnost da se demo verzija proba ali evo šta kažu da je izmenjeno: Povećane mogućnosti koje se tiču traženja podataka na mreži; Bolje iskorišćenje mogućnosti mreže; Standardni alati za rad sa poštom, konferencijama, izdavanja i editovanja strana; Pruža veću mogućnost podešavanja po želji korisnika; Ima mogućnosti da proverava da li su se vaše omiljene strane menjale i da ih učitava po potrebi; Kompletna integracija *Explorera* u desktop. Kada *Beta* verzija dođe do nas biće i detaljnijih informacija. **(rl)**



Mitsubishi Mobile Access i AT&T PocketNet



Dva velika proizvođača komunikacionih tehnologija su u mobilni telefon ugradila podršku za e-mail, faks i specijalizovane Internet servise. Za unos podataka koriste alfanumeričku tastaturu od 9 tastera, tako što svaki numerički taster nosi 3 slovne oznake. Pregledanje elektronskih poruka i faksova obavlja se preko LCD ekrana koji prikazuje do četiri linije teksta. Duže poruke se razbijaju u segmente od po 1400 znakova i mogu se preusmeriti na neku od lokalnih faks mašina. Potrebno je samo znati telefonski broj faks mašine kod koje ste se obreli i naložiti provajderu da dugačku poruku koju ne nameravate da čitate satima na malom ekranu pošalje lokalnoj faks mašini. Pretraživanje grafičkih Web prezentacija na Internetu nije moguće, ali su na raspolaganju specijalizovani sajtovi koji rade u tekstualnom režimu (HDML verzija HTML-a). Takvi sajtovi već nude podatke o vremenskoj prognozi, aktuelnom bioskopskom repertoaru, članke iz lokalnih listova u obliku elektronske pošte.

U Internet modu, komunikacija se obavlja preko CDPD servisa *(Cellular Digital Packet Data)* koji je dostupan stanovnicima 54 grada u Americi. Ovakvi telefoni koštaju između 500 i 600 američkih dolara, a mesečna pretplata na AT&T-ov servis ne prelazi 40 dolara. **(ns)**

Sun Java Station

Kao što je najavljeno na prvoj prezentaciji „Sunovog" mrežnog kompjutera, krajem oktobra prošle godine, *Java Station* se tek krajem januara pojavio u prodaji. „Sun" kupcima nudi tri verzije ovog mrežnog kompjutera sa 8, 16 i 32 MB memorije. Sam računar je baziran na *microSPARC II* RISC procesoru na 100 MHz i za sada je dosta spor sa grafičkim aplikacijama, što bi trebalo da bude prevaziđeno uz pomoć nove familije procesora specijalno dizajniranih za *Java* aplikacije i uređaje. Uz jedan takav procesor srednje snage u okviru ove familije *Java Station* će biti čak dvadeset puta brža od sadašnje verzije.

JavaOS operativni sistem *Java Station* za sada učitava preko mreže, a najavljena je uskoro podrška za *Flash* RAM u kome bi sam OS bio smešten. Takođe, najavljen je i *Java Station 2* kod koga bi pored specijalizovanog procesora i drugih poboljšanih karakteristika iz sjajno oblikovanog kućišta bio izbačen modul za napajanje kako bi rad stanice bio bešuman. **(dd)**



Ubrzivači pretraživača

Pojavilo se nekoliko programa koji ubrzavaju rad pretraživača kojima se krstari Internetom. Trik se sastoji u tome da, kada korisnik ne „vuče" nikakav podatak sa mreže (dok čita sa ekrana, na primer), programi to vreme koriste da dovuku i keširaju strane koje ćete „možda" želeti. Svaka WWW stranica ima linkove na neke druge stranice, a ovi programi te druge stranice dovlače „za svaki slučaj". Ako ih kasnije zaista zatražite, dobićete ih iz lokala, tj. keša.

Ovu tehniku koristi softver pod nazivom *Net.Jet* firme „Peak Technologies", a *Blaze Web Performance Pack* firme „Datalitics" koristi i kompresiju podataka i još neke tehnike kojim se dobija na ukupnoj brzini krstarenja Internetom. **(ts)**

Cycolor - novi način štampe



Na poslednjem COMDEX-u predstavljena je nova tehnologija štampe kolornih slika, do sada najbliža pravim fotografijama. *Cycolor*, kako se stvar zove, zasniva se na specijalnom papiru koji u sebi sadrži četiri tipa mikrokapsula, po jedan za svaku osnovnu boju, i jedan za fiksir. Pomenuti papir prolazi kroz osvetljavač i, u zavisnosti od boje svetlosnog zraka kojom se osvetljava i njenog intenziteta, određene mikrokapsule pucaju i ispuštaju boju na papir, a one druge prelaze u čvrsto stanje i time se „deaktiviraju", tj. ne ostavljaju trag. Uređaj je dovoljno mali da stane u 5,25-inčni slot u kućištu računara, a štampanje jedne fotografije traje oko minut. Aparat, u proizvodnji singapurske firme „Aztech", košta oko 300 dolara, a svaki otisak oko 75 centi. Po rečima stranih kolega, otisak je dobar, ima mali odsjaj, liči na fotografiju. Pomenuti aparat usmeren je, naravno, na kućnu upotrebu, ali se može očekivati i proboj na profesionalno DTP tržište, gde je potreban dobar i jeftin kolorni otisak pre nego što publikacija ode na film. Za detalje o tehnologiji konsultujte **www.cycolor.com**, a za samu napravu **www.aztech.com.sg**. **(sp)**

Online-zamka

Zamka izgleda ovako: vidite oglas tipa: „Klikni ovde za laku zaradu iz kućne fotelje/homebanking" dolazite na stranicu neke banke gde unosite svoj račun i šifru, a veze su ionako uvek loše pa brzina nije neka. A šta se u stvari uradilo: lukavom prevarantu ste dali pristup svojim parama. Da sa ovakav događaj desio još uvek nije poznato, ali o takvim mogućnostima pišu američki istraživači „Feltan, Balfanz, Dean i Wallach" u svom članku „Web Spoofing: An Internet Con Game" (Web-lažiranje: Prevarantska igra na Internetu) (**http://www.cs.princeton.edu/sip/pub/spoofing.html**). Ove prevara radi na istom principu kao poznati „Anonymizer" (**http://www.anonymizer.com/**), servis koji vam omogućuje potpuno anonimno kretanje po Internetu. Pradusloy da se navučete na ovakvu prevaru je da bar jednom pozovete prevarantovu stranicu na kojoj ćete naći lažan oglas. U trenutku kada kliknete događa se sledeće: 1. Prevarantov kompjuter poziva pravu stranicu za koju je bio oglas (ta stranica ja sasvim legalna), 2. Prevarant menja legalnu stranicu kako bi mogao da je kontroliše i 3. Šalje promanjenu stranicu vama i čeka na vaše poverljive podatke. Čak i kada vaš browser pokazuje de je veza sigurna („securad link"), vi nemate garanciju da ste povezani direktno sa bankom. Primer keko se može falsifikovati stranica možete naći kod firme „Universal Access Inc." (**http://www.metahtml.com/apps/zippy/welcome.mhtml**). Odatle možete da pozovete neku drugu stranicu i vidite kako je izmenjene, bez strahe, jer se nigde ne traži broj kreditne kartice ili slično.

Od ovakvih prevara se možete zaštititi tako što kontrolišete ime adrese i isključite opcije „Javascript", „Java" i „ActiveX". Pa, dok se neko ne seti bolje prevare, čuvajte svoje kreditne kartice. **(dk)**



Nogatech ConferenceCard

Upitanju ja još jedna u nizu malih, jeftinih digitalnih kamera namenjenih živim video-konferencijama. Ako posedujete portabl sa *PC Card* (PCMCIA) slotom, bilo kojim programom za video-konferencije i modemom odnosno ISDN priključkom, ova kamera vam omogućava pun audio i video ugođaj. Kompatibilna je sa *Microsoft Video for Windows* i *Windows Sound System* standardima, a više o njoj se može saznati ne **www.pcpp.com**. **(sp)**

Novi Pentium Pro Procesori

Odnedavno „Intel" radi na magistrali od 100 MHz koja ce omogući da novi *Pentium Pro* procesori rede na tektovima od 300 MHz. Ne tom taktu će raditi procesor sa šifrom *Deschutes* čije se pojavljivanje najavljuje za kraj 1997. *Deschutes* bi trebalo da uvede novu MMX2 tehnologiju. „Intel" najavljuje i dva sledeća procesora: *Katmai* i *Williamette* koji bi trebalo de budu 50 odsto brži od *Deschutesa* i postanu standard za 2000 godinu. **(dk)**

Epic Interactive Encyclopedia 1997



Novo izdanje „Epikove" enciklopedije za '97. godinu donosi velika poboljšanje u odnosu na prošlogodišnje. Najpopularnija enciklopedija na Amigi od sada uključuje 16.000 pojmova, 4.000 slika, 200 zvučnih i isto toliko video klipova, preko 1.000.000 reči i tri načina pretraživanja. Sliku i tekst možete izvoziti u različitim formatima, a nadogradnju postojeće baze možete obavljati preko Interneta. Enciklopedija je razvijena za sve modele Amiga, s tim što će vlasnici AGA mašina uživati u 256-kolornom interfejsu. **(ap/žm)**

Microsoft vs Sun - rat za Java standard

Sun je nedavno otpočeo svoju kampanju „Pure Java" u čemu su ga podržali njegovi stari NC saveznici: IBM, „Oracle" i „Netscape", dok su im se u „Microsoftu" suprotstavili. „Pure Java" je inicijativa da se potrošačima da garancija da je svaka Java-aplikacija pisana u „čistom" *Java* kodu što bi bio standard koji bi radio na svakoj platformi. Naravno „Microsoftove" *Java*-aplikacije rade samo pod Windowsom. **(dk)**

Kućni kompjuteri?

Američke statistika pokazuju da takozvani „kućni" kompjuteri, to baš i nisu. Naime, među kompjuterima u domovima Amerikanaca, četrdeset odsto je i dalje u radnim sobama, dvadesetdevet odsto u dnevnim, e osamnaest odsto u spavaćim. Jeste da imaju sobe za ovo i sobe za ono, ali ostaje nejasno gda drže preostalih trinaest odsto kućnih kompjutera. **(ts)**

Šarena tehnika

Nemac **Mihael Ričen** (Michael Ritschen), prodavac kompjutera, koji je iz hobija slikao po majicama pomoću eir-brush tehnike, došao je na ideju da ulepša monotona siva kućišta kompjutera i monitora. Iako je sve krenulo od kompjutera, Mihael kaže da sve više ulepšava mobilne telefone, jer pored toga što za njih manje naplacuje (za kućišta kompjutera 200-500 DM, a za telefon 50 DM) ljudi više vole da poseduju nešto jedinstveno, pa se trudi da mu crteži budu što različitiji. **(dk)**





GOVORI SE

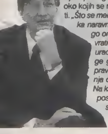
Bill Gates - uspeh uz pomoć sreće

Američki „New York Times" zamolio ja nedavno **Bila Gejtsa** da odgovori na nekoliko pitanja čitalaca ovog lista. Većina pitanja bila je vezana za „tajnu" poslovnog uspeha Gejtsa i njegove firme „Microsoft". Na pitanja koliko je sudbina ili sreća doprinela njegovom uspehu, Gejts kaže da je imao sreću da se rodi u Americi, zemlji u kojoj je moguće osnovati kompaniju sa 19 godina i u kojoj postoji pozitivan odnos javnosti prema „čudima od deteta", „uspehu preko noći" i sličnim fenomenima. Kaže i da je imao sreće da ima roditelje i učitelje koji su ga neprestano podsticali da napreduje, imao je sreću da upozna **Pola Alena** (Paul Allen) bez koga, smatra, ne bi bilo ni „Microsofta" i imao je sreću da zajedno osnuju „Microsoft" u pravom trenutku, mada za ovo poslednje kaže da ipak nije samo sreća u pitanju. Gejts takođe kaže: *„Kada si srećan i uspešan, važno je da ne postaneš uobražen i uljuljkan uspehom. Sreća se može pretvoriti u gorčinu, a kupci mnogo očekuju od ljudi i kompanija koje su učinili bogatima. Velike greške se retko tolerišu. Nadam se da ću ostati uspešan, ali garancije ne postoje."*

Za najsrećniji trenutak u svojoj karijeri Gejts smatra pojavljivanje prvog IBM PC-a 1981. godine. Sve uspehe smatra samo delom jednog velikog posla koji još nije završen: *„Kompjuteri još nisu u svakoj kući i nisu laki za korišćenje koliko bi trebalo da budu. Kada to postignemo, imaću nešto zbog čega ću zaista biti srećan."*

Najbogatiji čovek na svetu (od onih koji su novac zaradili samostalno, a ne nasledili) upitan je i kako uspeva da zadrži entuzijazam i pažnju pored novca koji mu obezbeđuje lagodan život *(u sledećih tri hiljade godina - pri. aut.)*. Gejst smatra da mu mogućnosti za lagodan život ne odvlače pažnju od posla, već da mu, naprotiv, to što može da zaposli pomoć u kući i plati nekoga da mu opere automobil, omogućava da se više koncentriše na posao i, uopšte, ono što radi najbolje. Gejts smatra da se mnogi ljudi ne usredsređuju na svoj posao koliko bi trebalo i da se upravo takvima dešava da ih pojavljivanje veće količine novca dodatno odvlači od posla i odvodi u propast

Za svoje najveće greške Gejts smatra to što „Microsoft" nija na vreme krenuo sa proizvodima vezanim za elektronsku poštu, kao i to što njegova kompanija nije angažovala neke ljude oko kojih se moglo više potruditi. *„Što se mene lično tiče, grešaka naravno ima, ali ne mnogo onih zbog kojih bi se vratio unazad i stvari uradio drugačije. Mnoge greške u životu zapravo nam daju do znanja čime smo limitirani. Na kraju, greške obično postanu najvrednije stvari kroz koje smo prolazili."* (ts)



PRST NA ČELO

Mrežni razvratnici

Priznaćete da prilično uznemiruje činjenica da su nepristojni sadržaji preko Mreže mnogo dostupniji onima kojima ne bi trebalo da budu, dakle maloletnima, a Internet je postao odlično sredstvo za razmenu mišljenja i materijala između raznih „uvrnutih" korisnika, od perverta do pedofila.

Činjenica je da najgora vrsta takvih materijala baš i ne stoji „na izvol'te". Možete satima i satima jahati Internetom, a da ne nađete ništa „strašnije" od plavuša i dalekoistočnih lepotica obnaženih grudi. U nekim slučajevima čak je potrebno prilično tehničko znanje da bi se „iščačkali" takvi sadržaji na Mreži.

Određeni pokušaji da se ovom fenomenu (kao još jednom koji je donela Mreža) stane na put, postoje već neko vreme. Američki predsednik je još pre godinu dana potpisao CDA (Communications Decency Act - Dokument o pristojnosti komunikacija) koji bi trebalo da reguliše i nepristojne sadržaje na Mreži. Čitavih godinu dana traju prepirke oko ovog dokumenta, a i spori mu se ustavnost, obzirom da se kosi sa čuvenim američkim Prvim amandmanom koji se tiče slobode govora.

Kako stvari trenutno stoje, po pitanju nepristojnih sadržaja na Internetu CDA će dotaći samo one koji se na mreži bave komercijalnom pornografijom, time što će ih obavezati da proveravaju uzrast svojih korisnika.

Rešenja za teže slučajeve postoje u zakonima gotovo svih zemalja potrebno je samo da budu otkriveni. Na nesreću nevaljalih korisnika, na Internetu se gotovo sve beleži (ko šalje, šta šalje, ko prima...) i tačno se može znati ko se čime na mreži bavi i, što je najvažnije, to se može i dokazati na sudu.

Tako je, na primer, februara 1995. uhapšen izvesni Ron Rasel, bivši učitelj iz Palm Biča u Kaliforniji, i osuđen na 22 godine zatvora za seksualno zlostavljanje i dodatnih 14 godina zbog dečje pornografije. Rasel je za kontakt sa istomišljenicima i razmenu fotografija dečaka i drugog materijala koristio usluge mreže AOL (America Online).

U najnovijem slučaju, krajem februara, uhapšen je Bentli Ivs iz Teksasa zato što je na svom web sajtu držao „nepristojan" materijal, uključujući i dečju pornografiju. Očekuje ga do 12 godina zatvora.

Pored ostalog, na Internetu se može naći i mnogo nepristojnog sadržaja. Doduše, prema nekim istraživanjima golotinje i pornografije uopšte nema više nego na svakoj trafici, na primer. Međutim, izgleda da je borba za pristojnost na Mreži uzaludna...

Najpoznatiji slučaj sa ove strane Atlantika odigrao se u Belgiji krajem avgusta prošle godine. Nakon što su četiri devojčice, žrtve grupe pedofila, pronađene mrtve, mnoge organizacije u Evropi počele su intenzivnije da se bave ograničavanjem nepristojnih sadržaja na mreži, neke čak i uz pomoć pojedinaca koji dobrovoljno krstare mrežom i vlastima prijavljuju svoja „otkrića" Nakon pokušaja vlasti u Nemačkoj da se kontroliše sadržaj web sajtova sa nacističkom propagandom, pornografijom i sličnim sadržajima, podružnica America Onlinea u ovoj zemlji najavila je da će svoje sedište premestiti u neku od susednih zemalja.

E, tu smo došli do glavnog problema. Već sada najviše pornografskog sadržaja ima na serverima u Japanu, a kada ih pojure odande, biće ga na nekom drugom mestu. Jednostavno, mreža je globalna, država ima toliko, svaka ima svoje zakone, svakom čoveku je na različitoj visini linija iznad koje nešto smatra za nepristojno... Sve u svemu, nije pitanje da li takve stvari treba sprečavati, već da li je to uopšte moguće...

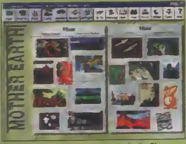
Tihomir STANČEVIĆ

COMPTON'S INTERACTIVE WORLD ATLAS 1997. EDITION

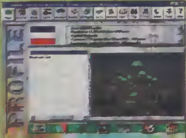
CeDeTeKA

Pored enciklopedija, svet multimedije obiluje brojnim i tematski različitim tipovima atlasa. Na samom vrhu popularnosti, pored „Microsoftove" *Encarta World Atlas*, nalazi se i *Compton's Interactive World Atlas*, čija se revizija za 1997. godinu od nedavno našla u domaćoj ponudi.

I pored toga što na prvi pogled deluje skromno i neugledno, novi atlas firme „Compton's New Media Inc." predstavlja izvanredno bogatu i dobro dokumentovanu bazu podataka o našoj planeti i svemu u vezi s njom. Nešto slabije tehničke karakteristike, uz, međutim, očuvanu jednostavnost korisničkog interfejsa, jedini su ceh koji je uzela veća masa informacija. Spisak unapređenja je dugačak koliko i čitav ovaj prikaz, a među najznačajnijim su preko 600 dosta detaljnih i preciznih mapa, na hiljada interesantnih i primenjivih statističkih podataka, sjajan kvalitet videa, kvantitativno bogat zvuk (preko 750 audio klipova!), 50 mapa najvećih svetskih gradova i preko 20 uobičajenih fraza izgovorenih na 43 svetska jezika (psovke nisu uključene).







Kvalitet i preciznost mapa su za svaku pohvalu, zumiranje ide kroz četiri nivoa, a posebno bismo istakli opciju za konfigurisanje sopstvenog prikaza (**Custom Map**) i vrlo precizno izračunavanje udaljenosti između bilo koje dve tačke na mapi (što se pokazalo kao jedna od najkorisnijih opcija). Opcija **Profile** je neosporno najzabavnija. U okviru nje saznaćete zaista sve najvitalnije informacije o bilo kojoj državi na planeti, čućete jezik kojim se tamo govori, muziku koja se neguje (naročita pažnja je posvećena delima klasične muzike), videti fotografije, a ponekad i kratak film (ukoliko je u pitanju neka veća država). Sve u svemu, radi se o količini podataka koje se ne bi postidela ni neka bolja opšteobrazovna enciklopedija. Pored svega, tu su i nekoliko klasičnih vodiča (**Guided Tours**), kratak kurs iz metereologije i opcija za izračunavanje trajanja obdanice za bilo koji datum i bilo koju tačku na planeti.

Zamerke nisu vezane samo za tehničku stranu izrade. Prvo, za komforan rad potreban je dosta brz CD-ROM drajv, a drugo i mnogo važnije, postoje netačno i „ofrlje" obrađeni segmenti. Primera radi, slovenački, hrvatski i srpski jezik su, po autorima atlasa, apsolutno indentični, a zvanični jezik u Makedoniji je albanski (!?). Naša zemlja se i dalje vodi kao „Serbia and Montenegro". Druge netačnosti nismo lovili, ali je nesumnjivo da ih ima još. Ovakvih propusta i nepreciznosti nije smelo biti u tako ozbiljnom projektu kakav je ovaj.

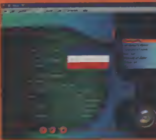
Pa ipak, *Compton's Interactive World Atlas 1997.* Edition ostaje sjajan disk i predstavlja divnu priliku da iz udobnosti fotelje upoznate svet i više se zainteresujete za ljude i svetsku kulturu.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

3D ATLAS 97

Interesantno izdanje firme „Creative Wonders" predstavlja lep pokušaj da se multimedijalni atlasi podignu na jedan viši nivo, pre svega u tehničkom pogledu. *3D Atlas 97*, bez bojazni to možemo reći, predstavlja vizuelno najlepši i tehnički najdoteraniji atlas koji smo do sada imali prilike da vidimo. Rađen u stilu popularnih enciklopedija firmi „Microsofta" i „Dorling Kindersleya", ovaj disk je do danas doživeo preko milion i po prodatih kopija, što ga čini jednim od najtraženijih naslova iz protekle godine.

Kao što se iz naziva može naslutiti, glavna orijentacija atlasa je na 3D prikaz mapa. Sem boljeg uvida u prostorni raspored i mogućnosti rotacije globusa, ovakav pristup ne donosi neke značajnije prednosti. Srećom, ni drugi kvaliteti nisu zanemarljivi. Obim informacija zadovoljava jedan srednjoškolski nivo, što sasvim zadovoljava. Sem geopolitičkih, fizičkih i satelitskih karti, CD sadrži koncizne i sadržajne informacije o svim državama sveta. *3D Atlas 97*, pak, nije samo geografski atlas, već mnogo više od toga. Kroz tekstove i drugi demonstracioni materijal prepliću se i elementi geologije, klimatskih kretanja, sociopolitičkih odnosa, antropologije i dr. Tipovi mapa su različiti: enviromental (mozaik od više hiljada satelitskih snimaka), physical (klasična topografska), politička, klimatska (padavine, temperatura, vetrovi i dr.), geofizička (tektonske ploče, kretanje kontinenata praćeno kroz istoriju). Kroz kratke prezentacije opisani su svi biomi u rasponu od pustinje do polarnih predela, a nekoliko većih gradova predstavljeno je satelitskim snimcima koji se mogu zumirati do veličine ulica i trgova. Utisak upotpunjuje i nekoliko tematskih prezentacija sa video insertima visokog kvaliteta, za čiju su kvalitetnu reprodukciju do





MYTHS & LEGENDS: LEGENDARY LANDS & LOST CITIES



Upoznavanje nepoznatog i istraživanje neistraženog, oduvek je bila jedna od najvećih osobenosti čoveka kao živog bića. Od antičkih vremena, preko mračnih godina srednjega veka, pa sve do novijeg doba, ljudska istorija je prepuna misterioznih događaja i mesta koji su zaokupljali čovekovu maštu kroz vekove postojanja. Upravo to je tema najnovijeg CD-ROM izdanja u produkciji ne previše poznate firme po imenu „EMME Interactive". Iako bi projekat po aktuelnosti i glomaznosti (pre svega ogromnom broju podataka koje je trebalo razvrstati i kvalitetno obraditi) daleko više odgovarao jednom „Microsoftu", ljudi su hrabro prionuli na posao, i, za samo nekoliko meseci, program je dospeo na oficijelnu Gallup listu najprodavanijih naslova u Velikoj Britaniji. Inače, *Myths & Legends* predstavljen je u obliku trilogije - *Myths & Mythical Creatures, Legendary Lands - Lost Cities*, a uskoro će se pojaviti i treći deo - *Legendary Heroes*. Prvi disk nije mogao biti prikazan iz tehničkih razloga, pa ćemo se, logično, posvetiti legendarnim zemljama i gradovima. Autori su obuhvatili bukvalno sve što bi se moglo smatrati zanimljivim - od Atlantide, preko Uskršnjeg ostrva, Eldorada, Bermudskog Trougla, Minotaurovog lavirinta do Stounhendža i Fontane mladosti. Do podataka (video klipovi, fotografije, mape, skice, svedočenja, opisi itd.) dolazite na vrlo interesantan način - sve je zamišljeno kao interaktivna edukativna avantura. Po startovanju programa, shvatićete da se nalazite u starinskoj „ghost-house". Iza vas se čuje jezivo škripanje drvenog poda, zidovima se prelamaju krici davno izgubljenih duša, ledeći krv u žilama... Vaš prvi zadatak je da nađete mapu na kojoj su ubeležena sva mesta koje ćete obići u svojoj potrazi. Kada stignete na odredište, potrudite se pronađete Knjigu mudrosti, jer ona predstavlja most preko koga morate preći da biste saznali bilo šta o misterijama koje su našle mestu na ovom CD-u. Ponegde će se pojaviti i narator, koji će vas uvući još dublje u fantastičnu atmosferu izgubljenih svetova. Sve informacije su vrlo pregledno i jasno predstavljene, a moramo pohvaliti i postojanje zvanične bibliografije, što izdvaja ovo izdanje iz gomile sličnih, obično zasnovanih na nečijoj izuzetno kreativnoj mašti. Sve u svemu, *Myths & Legends* predstavlja jedan sjajan naslov, koji će vam otkriti mnoge zanimljivosti iz sveta misterija, i, samim tim, zavređuje pažnju svih onih koji su makar i malo zainteresovani za pomenute teme.



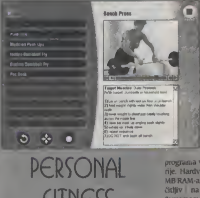
Za kraj, neke šifre: Atlantis - 761; The Bermuda Triangle - 31S; Stonehenge - S26; Easter Island - 374.

Ilir GAŠI

voljni i dvobrzinski CD-ROM drajvovi. Na kraju, tu je i kviz znanja sa impozantnom bankom pitanja, koji se pokazao kao vrlo interesantan za igranje u društvu. Sitnije nepravilnosti, poput informacije da se slapovi reke Krke nalaze u SR Jugoslaviji, ne kvare mnogo sveukupan dobar utisak, pa ostaje preporuka da pogledate i ovaj disk.

Gradimir JOKSIMOVIĆ





PERSONAL FITNESS

Vreme tehnološke revolucije i automatizacije u kome se nalazimo kao nužnu posledicu nameće drastično smanjenje fizičke aktivnosti pojedinca. Ovo se naročito odnosi na one koji su prirodom posla vezani za stolicu i ekran računara. Zato deo prostora u našoj rubrici posvećujemo jednom CD-ROM izdanju čija je tematika upravo fizička kultura.

Ovaj disk će svoju publiku naći pre svega među mladim rekreativcima i onima koji se tako osećaju. No, specifičan izbor vežbi koristiće i rekonvalescentima, sportistima, i debeljucama koji imaju uslove za vežbanje u ovakvim uslovima, a nisu sigurni šta i kako treba raditi. Program je zamišljen kao jedan kratak, ali sveobuhvatan kurs koji kroz pisanu reč i video inserte diskutuje sva najvažnija pitanja vezana za fitnes i fizičku aktivnost uopšte. U ulozi domaćina nalazi se **Norma Čejs** (Norma Chase), popularna američka „Lokica", čije je veliko iskustvo u bavljenju fitnesom i najveća vrednost ovog diska. Najveći prostor ispunjavaju kratki, ali informativni tekstovi o zagrevanju, dizanju tereta, aerobiku, istezanju, opuštanju i dr., a izloženi su hronološki, pa ih treba redom čitati. Video inserti (njih četrdesetak) su u obliku klasičnih .avi fajlova, te se ne mogu pohvaliti nekim vrhunskim kvalitetom. Posebna pogodnost je mogućnost štampanja programa vežbi svrstanih u tri težinske kategorije. Hardverski minimum je 386 mašina sa 4 MB RAM-a, SVGA kartom i Windowsima. Disk je čitljiv i na Macintosh platformama sa 4 MB i Systemom 7.0.

Osnovna svrha ovog priručnika je da korisniku pomogne u sastavljanju sopstvenog programa vežbi. Proces sticanja novih navika nije lak, ali je u ovom slučaju višestruko isplativ, naročito ako se uzme u obzir visina „harača" koji ubiraju fitnes klubovi i teretane. Naoružajte se voljom, zaboravite na kolače i razmrdajte mišiće, jer ni dugo toplo leto nije daleko.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Sva CD-ROM izdanja za realizaciju rubrike ustupio „Espro"

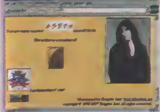


Pevač „jedne iste pesme"

Već godinama jedan dobroćudni momak, uz pomoć nekoliko prijatelja, uspeva da napuni veliku salu „Sava centra", više večeri zaredom. I mada sve njegove pesme isto zvuče (a naročito onima koji ih ne slušaju), svaki novogodišnji koncert **Đorđa Balaševića** okupi „svega" 40 000 njegovih obožavalaca. Onima koji imaju pristup Internetu preporučujemo adresu **http://www.oaza.co.yu/muzika/djole/funclub.htm** na kojoj se nalazi Official Fan Club istoimenog „sumnjivog tipa". Pored te adrese, pogledajte i **http://zmaj.etf.bg.ac.yu/Praz/Djole/djole.htm** . Na ova dva mesta možete naći pregršt informacija, tekstove pesama, čak i iznenađenja *„za one koji su mislili da znaju sve Doletove pesme"* (citat jednog od linkova).

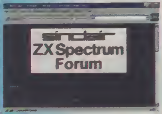


Kad smo već kod normalnih osoba, preporučujemo vam i sajtove o poslednjoj velikoj dami jugoslovenskog glumišta, **Miri Furlan**. Naime, njena karijera u Americi (o čemu ovde skoro da niko nije ni pisao) je veoma uspešna, pa i ona ima svoj Fan Club na Mreži, **www.geocities.com/~mira_furlan** . Ako vas zanima više informacija, slika, video sekvenci iz SF serije „Babylon 5" u kojoj igra zapaženu ulogu, pogledajte i adrese: **http://users.computerhaus.at/maricic/b/cafe/theatre/mira.htm**, zatim **http://www.hookup.net/~bjust/B5/fanclub.html**, pa **http://hussle.harvard.edu/~clevy/delenn.html**, ili **http://www.tv.warnerbros.com/babylon5/cmp/chat052196.htm** . *(nv)*



ZX nostalgija

Neki od starijih čitalaca sećaju se uobičajenih prepirki vlasnika osmobitnih računara oko toga koja je mašina bolja. Kako za neke ta dilema nikada nije postojala *(Naravno, Spectrum je najbolji!, prim. aut. - Dole gumičari!, prim. ur)*, oni su na Internetu napravili poprilićnu „koloniju". Prva od korisnih adresa bila bi **www.nvg.unit.no/sinclair/planet/index.html** na kojoj se nalazi *Planet Sinclair* prezentacija. Odatle možete pristupiti



velikoj arhivi Sprektrumovih igara, upoznati se sa likom i delom jednog od računarskih prvoboraca **ser Klajvom Sinklerom**, njegovim mašinama i istorijatom razvoja kompanije „Sinclair Research". Tu se takođe nalazi obimna dokumentacija sa FAQ (Frequently Asked Questions) tekstovima u kojima se nalaze odgovori na najčešće postavljena pitanja na tu temu. Ima tu i emulatora i još ponečega, ali to ipak ostavljamo okorelim spektrumovcima da otkriju.

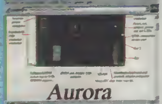
Od arhiva softvera za mašine ser Klajva, preporučujemo onu na adresi **ftp://ftp.nvg.unit.no/pub/sinclair/snaps/** gde se može naći praktično sve što



je ikada izdato za neku od „Sinclairovih" mašina. Programi su snimani tako što je celokupan sadržaj Spectrumovog RAM-a snimljen u fajl *(Snapshot)* i to u formatima koje prepoznaje najveći broj emulatora i konvertora programa. Naravno, za tako obimne arhive neophodan je i pretraživač, a jedan se nalazi na adresi **drson.vse.cz/snapsearch**, gde se uz sam pretraživač nalaze i linkovi najvećih FTP servera za Spectrumov softver.

Na adresi **zx-museum.org.ru** se nalazi „ZX-muzej", gde možete pronaći još mnogo toga o Spectrumovom softveru na Internetu. Uz sve to, ako još imate velike kolekcije programa, možete se pridružiti muzeju u sakupljanju svega što ima veze sa ovom mašinom. Na **www.nvg.unit.no/spectrum/virt-spec.html** se nalazi *Virtual Spectrum*, gde su vrlo uredno sređene liste linkova, sa procenama o kvalitetu pojedinih. Vrlo korisno za one koji prvi put uplovljavaju u svet Spectruma na Internetu.

Adresa **www-users.informatik.rwth-aachen.de/~afw/sincfo0.html** krije adresu ZX Spectrum foruma i verovatno će se najviše dopasti Spectrum



nostalgičarima. Tu se čak nalazi i kompletna specifikacija sintakse Spectrumovog bejzika (koji je bio toliko bolji od onog na C-64), trikovi i saveti, i još toliko toga da ćete na trenutak zaboraviti da živimo u 1997. godini.

Za one koji su svojevremeno bili mladi, rosni i ponosni vlasnici QL računara, **www.angel.co.uk/di-ren/ql/homepage.htm** će ih vratiti u svet mašine uz koju su proveli tolike (ne)srećne sate. Tu



je i **homepages.enterprise.net/glyn.harper/spectrum.html**, Home Page Spectrum emulatora. To je možda i pravi početak za sve one koji još nisu na svojim savremenim mašinama instalirali Spectrum emulatore.

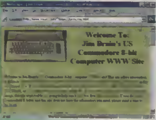
Za kraj ovog nostalgičarskog bloka spremili smo poslasticu. Sigurno se mnogi sećaju dve gotovo savršene igre, *Lords of Midnight* i njenog nastavka *Doomdark's Revenge*, koje su svojevremeno bile opisivane i u „Svetu kompjutera" i

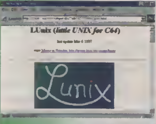


u „Svetu igara". Te igre su proglašavane za večite klasike, a postoje ljudi koji ih i danas igraju preko elektronske pošte. Na **www.nvg.unit.no/spectrum/singleton.html** nalazi se vrlo dobra prezentacija **Majka Singltona**, programera koji je obe igre osmislio i pustio kroz integralna kola

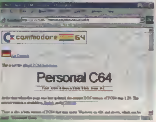
male crne kutije sa nacrtanom dugom u donjem desnom uglu. Tu ćete naći verzije tih igara za emulatore, verzije igre za PC-ja, pa i demo verziju trećeg dela igre - *The Citadel*. A ako želite da posetite Mesečevu palatu, dom Luksora i Morkina (junaka ovih igara), tu je **www.gatewest.net/~cpb/lom.html** gde ćete uživati otkrivajući tajne koje (možda) niste znali. Tu se nalaze i fenomenalne mape za obe igre, ali da ne bismo pokvarili uživanje, ostatak igre ipak otkrijte sami. *(msm)*

Reinkarnirani „debeljko"





Ako pripadate pravovernim računardžijama koji znaju koji je najbolji osmobitni računar na svetu, biće vam drago da saznate da na Internetu postoje (najmanje) četiri emulatora legendarnog *C-64*. Prvi je *Frodo* (**www.uni-mainz.de/~bauec002/FRMain.html**), emulator koji podržava sve mogućnosti „šezdeset četvorke", uključujući i nedokumentovane opcije procesora 6510. Podržane platforme na kojima radi su *BeOS*, *Linux*, *MacOS* i *AmigaOS*. Ako ste poklonik DOS-a ili Windowsa, pogledajte *Personal 64* (**www.hut.fi/~msmakela/cbm/emul/pc64**). Tu je i *Vice*, emulator C-64 i C-128 za razne Unix platforme (**www.tu-chemnitz.de/~fachat/vice/vice.html**). Listu ostalih emulatora možete pogledati na **members.aol.com/chrissalo/ec64.htm**.

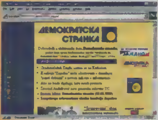


Posle nabavke i instalacije emulatora, savetujemo da posetite *US Commodore 8-bit WWW site* (**www.msen.com/~brain/cbmhome.html**), stranicu posvećenu „Komodorovim" 8-bitnim računarima. Stranica nosi mnoge nagrade za kvalitet, a na njoj se, pored linkova na razni C-64 softver namenjen emulatorima, nalaze i on-line časopis



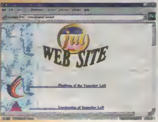
„Commodore Hacking", FAQ dokumenti (često postavljana pitanja), kviz „koliko poznajete svoju mašinu" i još dosta resursa. Slična stranica, sa još većim obiljem podataka, može se naći na **www.student.informatik.th-darmstadt.de/~mepk/c64.html**.

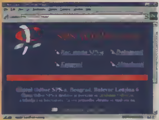
Za one koji misle da je „debeljko" odavno mrtav, kontraargument se nalazi na **rpool1.rus.uni-stuttgart.de/~etk10217/proj.html**. To je lista projekata za C-64: *LUnix*, operativni sistem nalik na Unix koji podržava multitasking (do 32 procesa), emulator 80 x 25 ekrana, brzi RS232 port, *SLIP* i *TCP/IP* emulator i još toga. Pa da se odmah vidi ko je bolji... *(sp)*



Domaća politika na Web-u

Do čuvenog drugog kruga izbora u Srbiji (17. novembar) skoro da nijedna domaća stranka nije bila u značajnijoj meri zastupljena na Internetu. Od tada do danas, prilike su se znatno izmenile - svi značajniji politički faktori u Srbiji pronašli su svoje mesto na Webu.

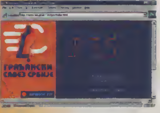




Demokratska stranka je, u okviru plana strateškog razvoja, prva domaća stranka koja se uključila na Internet, najpre putem elektronske pošte. Pre izbora, svoje Web prezentacije postavile su Jugoslovenska levica (**www.beograd.com/jul**) i Socijalistička partija Srbije (**www.sps.org.yu**). Obe su dizajnerski rešene korektno i sačinjene su od ustaljenog materijala: program stranke, važne ličnosti, obaveštenja i slično. Prezentacija JUL-a se ne ažurira i ne omogućava kontakt putem email-a, dok se na SPS sajtu pojavi po koja svežija izjava visokih SPS funkcionera, bez ikakvih linkova na svetske medije ili stranke.

Posle izbora, u domaćem Web svetu pojavile su se sledeće stranice, datim redosledom: Demokratska stranka (**www.demokratska.org.yu**), Srpski pokret obnove (**www.spo.org.yu**), Demokratska stranka Srbije (**www.dssrbije.org.yu**) i Građanski savez srbije (**www.beograd.com/gss**).





Nekad opozicione stranke su u vreme građanskog protesta vrlo dobro shvatile značaj i moć interneta (CNN: „Internet revolucija u Beogradu!"), tako da danas, pored ustaljenih podataka o stranci, programu i ljudima, izdaju dnevne biltene, ažuriraju ilustracije i postavljaju linkove na tekstove u stranim medijima. Postoje i e-mail adrese sa kojih se uvek dobija odgovor, a pitanja se mogu uputiti i na zasebne adrese čelnika stranaka.

Posebno bismo istakli dizajnersku i tehničku saglasnost Web prezentacije Demokratske stranke, sajta koji je doživeo veliku popularnost i među našim svetom u dijaspori. (io)

„Cisco" i „MDS informatički inženjering"

San FranCISCO u Beogradu

Najveći svetski proizvođač uređaja koji zapravo čine računarske mreže izabrao je domaćeg partnera

Posle prve najave saradnje između firmi „Cisco Systems" i „MDS Informatički inženjering" 20. decembra prošle godine, 5. marta je ozvaničeno potpisivanje ugovora o partnerstvu. Tim povodom je u hotelu „Beograd intercontinental" upriličena prezentacija proizvoda kompanije „Cisco".

Pioniri u svetu...

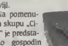
Računarske mreže su danas najdinamičnija oblast računarske industrije, a još pre petnaestak godina ova oblast je bila tek u povoju. Dva profesora sa čuvenog „Stanford" univerziteta koji se nalazli u poznatoj Silicijumskoj dolini, pokušali su, sada već davne 1984. godine, da povežu računarske sisteme svoja dva fakulteta. Tom prilikom utvrdili su da na tržištu ne postoje uređaji koji bi zadovoljili njihove želje pa su rešili da ih sami konstruišu. Shvativši da je tržište gladno takvih uređaja, osnovali su kompaniju koja je dobila ime po najbližem gradu San Fransisku.

„Cisco" je danas vodeća kompanija na polju računarskih mreža. Navešćemo samo podatak da njihovi uređaji čine preko 80 odsto instaliranih rutera na Internetu, dok je i u drugim vidovima povezivanja računara udeo ove kompanije na tržištu dominantan. Upravo po ruterima, „Cisco" se i probio na tržištu, ali se u poslednje dve godine njegovo interesovanje proširuje i na manje mreže, usled porasta značajnosti lokalnih mreža. Iz tog razloga u poslednje četiri godine „Cisco" je otkupio čitav niz firmi koje su se bavile izradom uređaja za računarske mreže. Ovim potezom „Cisco" je upotpunio svoj proizvodni program tako da danas nudi rešenja za svaku priliku: od najmanjih kućnih uređaja za ISDN linije, preko raznih *switchera* za LAN, *access servera*, pa sve do najsloženijih rutera sa posebnim osvrtom na IBM-ova mrežna rešenja. Proizvodni program kompanije „Cisco" danas obuhvata nekoliko hiljada proizvoda, a zanimljivo je da svi uređaji rade pod istim operativnim sistemom pod nazivom iOS Za svaki od ovih proizvoda možete naći detaljan opis na Internet WWW stranicama kompanije (**http://www.cisco.com**).

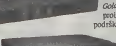
Pioniri kod nas...

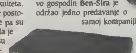
Kod nas su računarske komunikacije i mreže kasnile (kao i sve drugo) u odnosu na svetske. Među prvim firmama koje su ušle u ovu oblast je i MDS informatički inženjering. Ova firma, osnovana 1970. godine, danas se bavi rešavanjem čitavog niza problema vezanih za računarske sisteme, a posebna pažnja se posvećuje problematici računarskih komunikacija i mreža. Možda je zanimljiv podatak da je upravo MDS ostvario prvi prenos podataka putem telefonskih linija u Jugoslaviji.

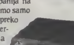




Na pomenutom skupu „Cisco" je predstavljao gospodin **Doron Ben-Sira** koji je, pored Jugoslavije, zadužen za čitav niz zemalja u jugoistočnoj Evropi i na Bliskom Istoku. Upravo gospodin Ben-Sira je održao jedno predavanje o samoj kompaniji „Cisco", njenim uspesima, ciljevima i planovima, a ukratko je predstavio i proizvodni program.







Princip kompanije „Cisco" je da svoje proizvode prodaje putem svojih partnera, pa je MDS jedan punopravan član tog partnerskog tima. „Cisco" ima tri kategorije partnera. Najniža je *Premier*, viša *Silver*, a najviša *Gold*. U koju će kategoriju biti svrstan neki partner, zavisi isključivo od stručnosti samog partnera tj. njegovih ljudi, jer svaki inženjer koji radi sa „Cisco" proizvodima treba da dobije poseban certifikat o poznavanju proizvodnog programa. Inače „Cisco" od svakog partnera očekuje da postane *Gold*, jer će na taj način kupci njihovih proizvoda imati najbolji servis i tehničku podršku.

MDS, kao „Ciscov" partner (tzv. sistem integrator), organizovaće niz predavanja u vezi primene proizvoda kompanije „Cisco". Prvo od njih je već najavljeno za kraj marta, a tema ovog predavanja biće u vezi „Ciscove" podrške IBM mreža. Ovo predavanje vodiće gospodin **Nikola Marković** iz Informatičkog saveza Srbije.

Ovu svečanu priliku MDS je iskoristio da nagradi mladog **Duška Đukića** koji je na Matematičkoj olimpijadi u Ankari osvojio medalju jednim Pentium računarom. Direktor MDS-a, gospodin **Dušan Milenković**, je prilikom predaje poklona naglasio da je želja MDS-a da mladi talenti ostanu u zemlji i da jednog dana sarađuju sa njegovom kompanijom.

Dušan DINGARAC

ElektroNova '97



Drugi sajam elektronike u Nišu

Od 17. do 22. februara u Nišu je održan sajam elektronike pod nazivom „ElektroNova '97". Drugi po redu tradicionalni sajam elektronike, prodajnog karaktera, održan je u izložbenom delu robne kuće „Pionir" na prvom spratu. Po tradiciji, priroda ove manifestacije je popularizacija elektronike ili što neko na sajmu reče: „da grad elektronike pokaže šta ima". A sajam je pokazao da se još uvek „vrti".

Naime, učesnici ovog sajma bile su uglavnom niške firme, mada je bilo i dosta stranih izlagača, naravno preko svojih zastupnika za našu zemlju. Tako se tu pojavio „Panasonic" koga je predstavio „Genel", „Samsung" putem beogradske „Beonove" i IBM u okviru ponude „El Bull HN". Domaći proizvođači su takođe imali „svojih pet minuta" tako da su bili izloženi proizvodi iz raznih sfera elektronike - bilo je tu uređaja iz oblasti industrijske elektronike, telekomunikacija, tehnike štampanih kola, akustike...

Ljubitelji kompjutera takođe su imali „magične kutke" gde su mogli da zadovolje svoju znatiželju, izuzimajući tu diskete koje su se nalazile u ponudi skoro svakog štanda. Ubedljivo najlepši bio je štand niške firme „Pakom", koja je prikazala sve čari multimedije. Dok su se na jednom kraju predstavljali novi „Daewoo" monitori, čiji je uvoznik ova firma, i na kojima se vrteo film „u prozoru", na drugoj strani su bili postavljeni jaki Pentium kompjuteri na kojima su se smenjivale mlađe Nišlije kako bi se oprobale u čarima novih igara tipa *NBA Live 97*. „Pakom" je prikazao i širok asortiman ostalih kompjuterskih komponenti.

Međutim, to je vrlo mali deo izložbe koji se bavio kompjuterima. Bili su tu gosti iz Beograda „Biosfera", DTK sa novim ergonomskim tastaturama, „TEHniš Trade" sa dobrom ponudom za štampače, a pojavio se i „Twist" sa ponudom svojih konfiguracija PC računara.

Novotarija prvi put prikazana u Nišu dolazi iz mlade niške firme „Accent" – komercijalno štampanje postera (velikih formata slika i crteža) u bo-

Prezentacija „Oracle Yugoslavia"

Prevođenje u Oracle

Tri meseca posle prve prezentacije firme „Oracle Yugoslavia" 20. februara u Beogradu je održan prvi seminar o „Oracleovim" proizvodima i planovima

Seminar je izazvao veliku pažnju, tako da je prvobitno predviđena Sala 1 - Anex B Centra „Sava" sa 270 mesta, posle uvodnog predavanja zamenjena za veću. Ovako veliko interesovanje za seminar izazvala je sama pojava kompanije renomea „Oraclea", a veliki broj posetilaca za skup je saznalo iz pozivnice objavljene u dnevnim novinama.

Seminar su održali gospoda **Džon Ogl** (John Ogle, SAD) i **Beri Mekgilin** (Barry McGillin, Irska) uz pomoć **Dušana Maksića**, menadžera za Jugoslaviju. Osnovna tema predavanja bila je ORACLE DMS *(Design & Migration Services)* koja zapravo predstavlja napor ove kompanije da zauzme nova tržišta na kojima do sada nije bila značajnije zastupljena.

NT na ceni

„Oracle" je najveći svetski proizvođač otvorenih sistema relacionih baza podataka. On je u 1994. godini imao 44 odsto svetskog UNIX tržišta. Međutim, *Oracle RDBMS (Relational DataBase Managment System)* uvek je važio za komplikovan sistem i preporučuje se samo za velike mašine. Sa porastom snage personalnih računara i povećanjem značaja malih lokalnih mreža „Oracle" napada novo tržište i svoj osnovni proizvod prilagođava manjim mašinama uz značajno pojednostavljenje administriranja RDBMS-a i dizajniranja aplikacija.

Tržište baza podataka se po obimu baza deli na četiri grupe: *Personal, Workgroups, Department* i *Enterprise*. „Oracle" je lider na *Enterprise* tržištu mada je veoma zastupljen i u *Department* grupi. Međutim, analize koje „Oracle" poseduje predviđaju u naredne tri godine drastičan rast upravo tržišta malih lokalnih mreža *(Workgroups)* baziranih uglavnom na „Microsoftovom" Windows NT operativnom sistemu. Zbog navedenih razloga „Oracle" je slabo zastupljen na ovom tržištu i zato je preduzeo niz koraka da to u što skorijoj budućnosti ispravi.

Iako su „Oracle" i „Microsoft" zapravo suparničke kompanije, zbog različitih interesa po pitanju dominirajućeg operativnog sistema, čim su u „Oracleu" shvatili da treba uskočiti u NT vagon izbacili su poboljšane verzije svojih RDBMS za „Microsoftove" 32-bitne operativne sisteme (trenutno je aktuelna verzija 7.3) kao i *Personal* verzije za male lične baze. Ponudili su i niz alatki za razvoj aplikacija baziranih na *Power Object* tehnologiji uz čiju pomoć i asistenciju OLE 2.0 tehnologije čak i *Visual Basic* može postati generator aplikacija za *Oracle* bazu.

Kako uništiti konkurenciju

Danas postoji na desetine različitih platformi sa još više različitih DBMS. Međutim opšte je mišljenje da je sam sistem za upravljanje bazom podataka najjači adut „Oraclea" u utakmici sa konkurencijom i zato se javlja veliki broj kupaca koji je jedva dočekao da „Oracle" „side" na manje platforme pa da svoje DBMS zamene čuvenijim, boljim i često otvorenijim sistemom od onih koje poseduju. Da bi izašao u susret ovim kupcima „Oracle" nije pribegao dodavanju podrške za druge formate baza svom sistemu, poput *Progressa*, jer na taj način performanse njegovog superiornog sistema ne bi došle do izražaja uz niz komplikacija pri radu sa više sistema. „Oracle" je rešio da kupcima ponudi pomoć pri prebacivanju stare baze na format „Oracle" baze. Centralu za ove operacije smestio je u Irsku. Iz ovog projekta izašli su mnogi alati koji u manjoj ili većoj meri prebacuju podatke, šeme baza, pa čak i aplikacije pisane za druge sisteme u format koji „Oracle" razume. Naravno, čuda nisu moguća, jer nije moguće sve automatski prebaciti zbog raznih ograničenja i razlika samih sistema za upravljanje bazama, ali „Oracle" tvrdi da je u proseku bilo potrebno 13,5 radnih dana za prebacivanje baze u *Oracle 7* format.



Najveći broj prebačenih sistema odnosio se na *Sysbase, Ingres* i *Informix* sisteme, a po okončanju prebacivanja velikog broja sistema „Oracle" je izdao besplatan CD na kome se nalaze alati za konverziju baza u *Oracle 7* format i gomila dokumentacije. Ti diskovi su deljeni i na ovom seminaru, a u toku predavanja slušaoci su upoznati sa problemima pri prebacivanju *Clipper, Fox Pro 3.0* i *Access 2.0* baza u *Oracle 7* format. Za prebacivanje *Access* baze izvršena je i konkretna prezentacija prebacivanja podataka, ali ne i aplikacije, pa je posle prebacivanja u *Oracle* format baza radila preko *Personal Oracle 7.3 RDBMS* u *Access* okruženju!

Sve detalje oko konverzije možete saznati na CD-u koji je moguće dobiti preko domaće ispostave „Oraclea" koja se nalazi u beogradskom Centru „Sava". Inače za april je predviđeno novo izdanje ovog CD-a sa novim alatima za prebacivanje baza i posebno sa nekih zanimljivih tradicionalnih PC sistema. Naravno i ovaj disk će biti besplatan jer za „Oracle" nema bolje reklame, dok konkurencija sigurno ne misli ništa lepo o ovom disku.

Ukoliko se odlučite za konverziju vaše baze u *Oracle 7* bazu (na jednoj od 140 različitih platformi), biće vam neophodna pomoć tima iz Irske. Zar se isplati rizikovati funkcionisanje biznisa zbog desetak hiljada zelenih novčanica?

Evropska konferencija

Svi prisutni na ovom seminaru pozvani su na evropsku konferenciju korisnika, developera i partnera „Oraclea" koja će se održati u Beču od 6. do 11. aprila 1997. godine. S obzirom na visinu registracije i trenutnu finansijsku situaciju u našoj privredi, ne može se očekivati neki veći odziv. Ko je ipak zainteresovan za učešće trebao bi da požuri sa prijavom jer do 7. marta ima specijalan popust (kada ovo budete čitali taj datum će biti prošlost), a detalje može da pogleda na adresi **http://www.uk.oracle.com:2000/D2000/owa/**.

Veliki odziv očekuje se na sledećem seminaru posvećenom „Oracleu" u našoj zemlji. On je predviđen za jun ove godine i kako se moglo čuti, tada bi trebalo da se nešto zna i o *Oracle 8*. Možda će tada biti reči i o planovima i ostvarenjima „Oraclea" vezanim za *Javu* i *Java Computing*, na čemu se u Oracle-u takođe radi (videti **http://www.oracle.com** i **http://www.oracle.co.uk**). Međutim, bolje da se ostavimo prognoza i da se strpimo koji mesec.

Dušan DINGARAC

[illegible] se [illegible] mak [illegible] velikih dimenzija [illegible] zivao čuđenje posetioca. Štand je po pitanju [illegible] bio sređen vrlo maštovito. Dovoljno je pom[illegible] ster Linde Evanđeliste u prirodnoj veličini.

Kompanija „El Bull HN" izložila je širok asortiman ribona za štampače, najnovije dodatke za mrežno povezivanje i ponudu UPS uređaja. Povodom njihove ponude ribona, istaknuta je jedna šaljiva nagradna igra - posetiocu koji ima štampač za koji se u ponudi ne nađe ribon-kaseta, dobija nagradu. Kako smo ranije pomenuli, „Elektronska industrija" jedan od niških giganata, preuzeo je ulogu distributera IBM-ove opreme koja se sklapa u okviru ove firme. IBM-ova roba se vrlo malo videla, to jest pojavila se jedna Pentium mašina na 100 MHz sa 8 MB RAM-a i diskom od 850 MB sa licenciranom verzijom DOS-a 7.0 i Windowsom 3.1. Ipak je značajno da je „plavi džin" zastupljen na našem tržištu.

Kao i uvek, razni instituti i školske ustanove su stajale iza mnogih projekata na ovom sajmu. Bitno je pomenuti Institut „Mihajlo Pupin" i Elektronski fakultet iz Niša, koji je predstavio i literaturu iz oblasti elektronike.

Desio se Nišu sajam, koji je bio manji, ali bolji od prošlogodišnjeg. Sledeće godine ćemo videti šta će novo da prikaže ElektroNova '98.

Dušan STOJIČEVIĆ

Commodore, Escom, VISCorp...

Povratak u budućnost



Protekle tri godine bile su najteži period od Amiginog nastanka - mnoge stvari odlučivale su o njenoj sudbini

Silazna putanja je krenula još tokom bankrota „Commodorea" i kupovinom istog od strane „Escoma" za sumu od svega deset miliona maraka. „Escom" je osnovao „Amiga Technologies" i nastavio sa daljom proizvodnjom „Prijateljica", ali usavršavanja novih modela su prekinuta početkom prošle godine kada su kreditori obustavili dalje finansiranje. Razlog za astronomske gubitke ležao je u lošoj prodaji PC računara širom Evrope. Na scenu je stupio „VISCorp", do tada malo poznata firma iz Čikaga sa ponudom od četrdeset miliona dolara. Kada su saznali za „Escomove" gubitke, smanjili su ponudu na dvadeset miliona dolara. Agonija se odužila skoro godinu dana, i u protekiom periodu su iz tabora ovih firmi u medije iznošene nepotpune informacije. Nezadovoljni novim uslovima, likvidatori su odredili za krajnji rok 28. februar tekuće godine. Jedina dobra vest iz tog vremena je da je „Amiga Technologies" bez prestanka proizvodila A1200, A4000/040 i proširila asortiman proizvoda Amigama 4000/060 i kvalitetnim monitorima različitih dijagonala.

QuikPak

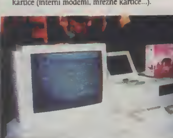
Krajem prošle godine trci se priključila Kanadska firma „QuikPak", sa sedištem u Torontu i filijalama širom Amerike, sa obećanjem da će vratiti Amigu korak ispred svih. Dosadašnji produkti „QuikPaka" vezani za Amigu su se odnosili na proizvodnju A4000 za američko i evropsko tržište i proizvodnju komponenata za A1200 koje su sklapane u Evropi. Rukovodioci ove firme pokušali su da ostvare dogovor sa „VISCorpom", ali su zaključili da je čak i komunikacija sa njima teško ostvarljiva, te su odlučili da ostvare saradnju sa ostalim važnim firmama koje podržavaju Amigu („NewTek", „Eagle Computers", „Phase5"...). „QuikPak" bi takođe želeo da zaštiti svoj dosadašnji biznis od mogućeg monopola „VIScorpa". Sem borbe za otkup celog „Amiga Tehnologiesa" više firmi se interesuje za dobijanje licence zbog dalje proizvodnje Amiga.

Budući planovi

Za razliku od nemačke firme „Phase 5" koja će da koristi „Motoroline" *PowerPC* procesore, Kanadani budućnost Amige vide u snažnim *DEC Alpha* procesorima, razavijanim za rad u *high-end* personalnim kompjuterima i radnim stanicama, po ekonomičnim cenama. Izuzetne karakteristike ovih procesora u kombinaciji sa naprednom Amiginom arhitekturom zagarantovano će obezbediti visok kvalitet budućih modela. Kako ekskluzivno saznajemo, južnokorejski gigant „Samsung" dobiće od „DEC-a" licencu za proizvodnju pomenutih *Alpha* procesora, što će značajno smanjiti njihovu cenu. Zbog svega navedenog, „QuikPak" planira da „Samsung" za buduće modele Amiga bude ono što je sada „Motorola". *Alpha* procesori daleko nadmašuju *Pentium Pro* procesore na istim frekfencijama, a sa modelima na 500 MHz predstavljaće sinonim za brzinu. „Samsung" i „DEC" planiraju da sa visokim kvalitetom i pristupačnim cenama ozbiljno poljuljaju „intelovu" dominaciju na globalnom kompjuterskom tržištu. Dok ova saradnja ne zaživi, Kanadani će nastaviti sa proizvodnjom do sada pomenutih proizvoda obogaćenih novim kompjuterima.

Amiga 4040L/60L, A5050?!

Novi modeli su portabl konstrukcije i imaju LCD displeje visoke rezolucije, a za zahtevnije korisnike omogućeno je priključivanje dodatnih monitora. Firma „Y/C PLUS" iz Topeke (Kanzas, USA), predstavila je Amigin 27-inčni kolor monitor po superpovoljnoj ceni od 900 dolara kao idealno rešenje. Iako rađene kao portabl kompjuteri, nove Amige će imati velike mogućnosti proširenja. Matična ploča pored Amiginih video i *Zorro* slotova ima i ISA podnožja, poznata sa PC računara. Novi modeli su kompatibilni sa dosadašnjom linijom Amiga, a pomenuti ISA slotovi sa svim ISA karticama. To znači da će uskoro i na Amigi moći da se koriste jeftine ISA kartice (interni modemi, mrežne kartice...).



Amiga 4040L dolazi u prodaju sa 10 MB EDO RAM-a (2 CHIP + 8 FAST). Mogućnost zamene postojećeg procesora za 68060 biće omogućena po pristupačnim cenama. Snažnija sestra, A4060L će se isporučivati 18 MB EDO RAM-a (2 + 16) i HD flopijem. Obe mašine posedovaće hard disk od 2 GB, šestobrzinski CD i HD flopi.

Po želji kupaca „mašine" će imati ugrađen *Video Toaster* (SK 1/92) i *Flyer*, renomiranog proizvođača „NewTek". Tako koncipirane, pored primene u TV i filmskoj industriji postaće nezamenjiva alatka za obradu video materijala na terenu. Mnogi će se zapitati: „Čemu ovo služi", ali ne zaboravite da je slično pitanje postavljeno kada je predstavljena portabl TV kamera.

„QuikPak" je nedavno počeo da na sajmovima pored Amiga 4040L/60L prikazuje Amigu 5050T. Kućište po spoljašnjem dizajnu podseća na isto, kod Amige 3000, i obojeno je tamnozelenom bojom. U pitanju je prototip budućeg modela koji će za glavni procesor imati pomenute *Alpha* čipove na 433 i 500 MHz. Dok se to ne ostvari, „QuikPak" je za nestrpljive kupce napravio kompromis koristeći „HiQov", *Siamese* sistem, po stranim časopisima proizvod godine na Amigi. Dotični sistem ima ulogu objedinjavanja Amiga i PC platforme u jednu celinu. U ovom slučaju *Siamese* sistem je iskorišćen za dodavanje *Alpha* ili *Pentium* procesora, dok finalna verzija Amige 5050 ne bude završena.

Internet, operativni sistem...

Pošto „QuikPak" ima široke planove za budućnost, treba očekivati da neće zaobići ni Internet tržište. Njihova verzija NC-a *(Network Computer)*, doći će u vidu Amige 1200, bazirane na procesoru 68030, 8 MB memorije i ugrađenim modemom visoke klase. Takva konfiguracija sa kvalitetnim Internet softverom će se, po rečima odgovornog Dena Robinsona iz „QuikPaka", kupcima isporučivati za manje od 500 USD.

Pored *Workbencha*, kao matičnog operativnog sistema koji će uznapredovati do verzije 4, moguće je portovati i druge operativne sisteme. Pored postojećeg UNIX-a, uz manje ispravke moguće je pokretanje *Windowsa NT*, a u igri je i *MacOS*.

Sve u svemu

Generalno gledajući, razvoj budućih modela Amige kreće se u dva pravca. Sa jedne strane nalazi se „QuikPak", koji budućnost Amige vidi u moćnim radnim stanicama, namenjenim profesionalcima, dok sa druge strane Atlantika nemačka firma „Phase5" *(A/box)*, želi da napravi kompjuter za mase, a ne za klase (nešto poznat slogan). Konkurencija i fer borba između ovih velikana imaće za posledicu smanjenje cena i povećanje kvaliteta, što će dopneti povratku Amige na staru poziciju.

U vreme zaključivanja ovog teksta, na osnovu informacija kojima raspolažemo, možemo slobodno reći da su stvari krenule nabolje i da Amigisti više ne moraju da brinu za sudbinu svog kompjutera.

Priredili Aleksandar POPOVIĆ i Željko MATIĆ

IT Forum Comdex, Pariz

COMDEX na francuski način

U Parizu je od 3. do 7. februara održan kompjuterski sajam „IT Forum Comdex", zamišljen kao evropska verzija američkog imenjaka

Specijalno za „Svet kompjutera"
Pariz, februara 1997.

Glavne zvezde ovog ogromnog vašara sa preko petsto učesnika na prostoru od 17.000 m² bili su Bil Gejts, Internet i sam PC. Evropska turneja Bila Gejtsa počela je u Švajcarskoj, u Davosu, gde je pred svetskim ekonomistima održao lekciju Evropi koja tehnološki sve više zaostaje za Amerikom. Zatim je došao u Pariz, bio gost Žaka Širaka u Jelisejskoj palati i propagirao veće prisustvo kompjutera u školama. U Senatu je potom otvorio izložbu posvećenu Leonardu Da Vinčiju i njegovom manuskriptu „Codex Leincaster" koji je Bil kupio pre nekoliko godina za svega sedamnaest miliona dolara. Ali to je deo druge priče.

Microsoft Office 97

Jedan od razloga turneje Bila Gejtsa je i promocija programskog paketa *Microsoft Office 97* i sistema *Windows 97*, između ostalog i na Comdexu. Štand „Microsofta" je zauzeo prostor od 280 m² na kome je instalirano 210 PC-a. Sve za direktno testiranje *Office 97*. Iako je *Windows 97* za sada samo prototip, „Microsoft" obećava jednostavniju administraciju, novi grafički interfejs web tipa i *MS Voice*, sistem za diktiranje. I pored toga, to će biti isto ono što je *Windows 3.1* bio u odnosu na verziju 3.0. Novine paketa *Office 97* su integracija sa Internetom, veća orijentacija prema radu u grupi i detaljni onlajn help koji u potpunosti zamenjuje dokumentaciju. Postoje tri verzije: standardna, profesionalna i razvojna, koja uključuje i *Visual Basic* alat za programiranje. Svaki program ovog paketa se ponaša kao Internet browser i omogućava kreiranje teksta u HTML formatu i aktiviranje FTP.

Konačno nešto novo

PC se u osnovi nije promenio od pojave IBM serije PS/2 a to je bilo davne 1987. godine. Istina, u međuvremenu su procesori postali brzi, grafika bolja, ali u suštini instrukcijski set X86 se nije promenio već desetak godina. Paralelni, serijski port, miš i tastatura takođe. Nova generacija PC-a sadrži novu vrstu memorije (SDRAM), novi „Intelov" čip MMX i novi bus USB.

MMX tehnologija *(Multimedia Extension)* je bogatija za 57 novih instrukcija koje ubrzavaju tretman slike i zvuka. Neke multimedija aplikacije su brže čak za četristo odsto. Čip MMX je brži od običnog Pentiuma na istoj frekvenciji, pa su i klasične aplikacije brže. Iako „Intel" nije imao svoj štand na pariskom „Codexu", MMX tehnologija je bila zastupljena u kompjuterima kompanija „Dell", „Olivetti", „Texas Instruments" i „Toshiba".

USB *(Universal Serial Bus)* omogućava serijsko povezivanje čak 7 uređaja (skener, miš, printer, modem, CD-ROM, itd.) za jedan PC, *plug-and-play* kompatibilnost (svi uređaji se automatski konfigurišu), a i cena mu je pristupačna. Iako je već prisutan u novim kompjuterima svih poznatijih firmi, uređaji koji su mu prilagođeni mogu se izbrojati na prste. „Microsoft" i „Intel" ga podržavaju kao univerzalnu vezu za PC. Na „Comdexu" je bio ugrađen u kompjutere IBM-a, „Compaqa" i „Digitala", kao i u štampač „Canon".

SDRAM *(Synchronous Dynamic RAM)* trenutno je najbrža vrsta memorije. U početku prisutna samo u moćnim radnim stanicama, stigla je nedavno i u PC. Sve memorijske operacije su sinhronizovane sa sistemskim satom. Raspon brzine: od 60 do 83 MHz. Nažalost, ako je brzina velika i cena je visoka: oko 300 DEM za 8 MB. Ova vrsta memorije se već dva meseca može naći u „Dell" i „Gateway" kompjuterima, a na „Comdexu" je, pored njih, prikazan još i „Compaq".

Već smo navikli na kolor monitore sa izvrsnom rezolucijom. Ali videti sliku u boji odštampanu na papiru koja liči na fotografiju, nije baš tako često. Srećom, ink-jet tehnologija sve više napreduje. Činjenica je da laserski printer nema premca u crno-beloj štampi, ali je izgleda ink-jet budućnost za kolor. Modeli „Hewlett-Packarda" i „Canona" štampaju koristeći šest boja umesto četiri i time postižu veći broj nijansi. „Epson" se opredelio za usavršavanje rezolucije. *Stylus Color 800* postiže rezoluciju 1440 x 720. Cene su uglavnom ispod 1.500 DEM.

Svet u 3D

Proizvođači grafičkih kartica ovog puta su istomišljenici: svet je u tri dimenzije i tako ga i na kompjuteru treba prikazati. Za sada su 3D aplikacije jako retke. „Microsoft" je na „Comdexu" prikazao svoj *Direct 3D* API koji će olakšati njihov razvoj nezavisno od hardvera koji se koristi. Naravno, ovaj API će biti deo novog operativnog sistema *Windows 97*. Jedan od razloga nedostatka aplikacija je i taj što su nove 3D kartice nekompatibilne sa postojećim API: *Open GL*, *Heidi* ili *Phigs*.

GSM (Global Satelite Messaging)

Bežični prenos podataka znatno je napredovao zahvaljujući GSM tehnologiji. U Francuskoj satelitske usluge pružaju „France Telecom", SFR i „Bouyges Telecom". Proizvođači terminala nude GSM Data pribor, PCMCIA karticu i poseban interfejs za telefon. Međutim, ova tehnologija još nije standardizovana i svako ima različite ideje. „Nokia" [illegible] telefon u kombinaciju word-procesor mašine i minitela sa pristupom na Web. Za sada kvalitet prenosa nije baš najbolji, a brzina je mala (9.600 bit/s). U sledećoj *GSM Phase* etapi, brzina će biti od 2 do 64 Kbit/s pa će i ovaj način prenosa biti mnogo zanimljiviji. Prisutni na „Comdexu": „France Telecom", „Nokia", „Buyges Telecom", „Siemens" i „Sony".

Ništa bez Interneta

Iako „Comdex" nije posvećen Internetu, groznica se nije mogla izbeći. Osećala se tendencija da se novi proizvodi integrišu, a postojeći razviju. Ako je u početku razvoja Internet bio u rukama početničkih firmi, veliki su konačno shvatili potencijal i promenili svoj stav. „Microsoft", koji je samo pre godinu dana tretirao Internet kao još jedan aspekt kompjuterske industrije, danas mu je sve podredio. IBM se okrenuo elektronskoj trgovini. „Lotus" pretvara svoj *Notes* softver u Web server.

Najveći napredak primetan je kod softvera za navigaciju. Brojni *plug-in* programi omogućavaju prikaze animiranih Web-stranica. „Netscape", nažalost, nije učestvovao na „Comdexu" pa je sva pažnja bila okrenuta *Microsoft Exploreru*. Sledeća etapa je integracija navigatora u kancelarijski softver. I „Comdex" na neki način potvrđuje tendenciju da je, bar u Francuskoj, intranet važniji od Interneta. Tradicionalni cyber cafe' zamenjen je prostorom rezervisanim za Intranet. Specijalisti za razvoj mreže su konačno pripremili zajedničku ponudu sa ciljem da se postojeće mreže pretvore u Intranet. Ta promena sa vrši ili na nivou glavnog servera (sa „Novellovim" proizvodom *Intranetware*) ili na nivou i servera i klijenta (proizvodi *Microsoft Internet Information Server* i *Lotus Domino*). Ceo štand „Lotusa", ni manje ni više nego sto PC-a i deset IBM *Network Station* kompjutera, bio je posvećen Intranetu. Sve to za obrazovanje posetilaca o softveru *Domino*, što je u stvari *Lotus Notes* sa dodatkom za Internet. Tri predmeta su za izučavanje: elektronska pošta *(via newsgroups)*, kreiranje Web sajta i korišćenje Weba u okviru jedne kompanije i, konačno, elektronska trgovina putem programa *Domino Merchant* i *IBM Net Commerce*. Izvrsna prilika za upoznavanje funkcionisanja elektronske trgovine, bez obzira na to što problem sigurnosti plaćanja nije još uvek potpuno rešen.

PC ili NC

Odgovor na ovo pitanje se nije mogao dobiti na pariskom „Comdexu" jer NC *(Network Computer)* nije bio adekvatno zastupljen. Ni „Sun" ni „Oracle", glavni pobornici nove mašine koja bi trebalo da u budućnosti zameni PC, nisu bili prisutni. U njihovom odsustvu, NC tehnologiju je zastupala firma NCD (proizvođač terminala X) i saradnici: „France Telecom", IBM, „Sprint", „Tekelec". Mašine za testiranje su bile *NCD Explora* i HMX i IBM *Network Station*.

mr Zorica JELIĆ

Multimedija na srpskom

Narodna biblioteka Srbije svaka dva meseca organizuje predstavljanje domaćih izdanja na CD-ROM-u

Prezentacijom domaćih CD-ROM izdanja u multimedijalnom amfiteatru Narodne biblioteke Srbije početkom marta, započet je plan ove ustanove i časopisa „Info Science" da se svaka dva meseca predstavljaju naši novi multimedijalni izdavački poduhvati i dostignuća. Prenećemo vam utiske pet prezentacija prvog susreta kojeg je vodio dr. Srbislav Bukumirović, načelnik centra za naučne informacije i referalne delatnosti Narodne biblioteke.

Prezentacijom „Multimedijalne biblioteka" domaćin, Narodna biblioteka Srbije, predstavila je svoje multimedijalne bibliotečke resurse. Oni uključuju baze podataka i razne publikacije u elektronskoj formi koje oko 500 redovnih korisnika čita na kompjuterima biblioteke. Fond uključuje kako strana izdanja na CD-ROM-ovima, tako i sve brojnija domaća izdanja koja biblioteka dobija od izdavača. Na samoj prezentaciji ilustrativno je prikazano nekoliko takvih izdanja, uključujući elektronsku publikaciju Ivanjica, o doprinosu moravičana nauci i kulturi.



„Centar Group" iz Beograda je predstavio je „Ikone", novi CD serije „Interaktivna Srbija" koji će brojati 100 naslova. CD je nastao na osnovu istoimene knjige Jugoslovenske revije objavljene pre deset godina. Ova multimedijalna enciklopedija na srpskom i engleskom sadrži podatke o ikonama od 12 do 16 veka u Jugoslaviji i Hilandaru, 150 slika u visokoj rezoluciji, 20 minuta video materijala i zvučni zapis koji konsnika prati kroz enciklopediju. Cena primerka je 119 dinara.

„Pravopis srpskog jezika" je kompjuterska verzija pomalo kontroverznog novog pravopisa autora Pešikana, Pižurice i Jerkovića. Papirno, školsko izdanje, nastalo je u saradnji *Matice srpske* i *Zavoda za udžbenika i nastavna sredstva*, a firma „Ines" iz Sombora prenela ju je na kompjuterski medij. Poštujući strukturu knjige, „Ines" ju je obogatio zvučnim zapisima izgovora pojedinih reči i video materijalom (iz serije „Vuk Karadžić").

„Zakonodavna literatura" je CD izdanje „Službenog lista SRJ" i predstavlja ne samo zbirku Službenih listova Jugoslavije, već i druge zakonodavne literature koju izdaje ovo preduzeće. Cena primerka je 99 dinara, što je u skladu sa apelom predstavnika Službenog glasnika domaćim izdavačima CD-a da je niska cena pravi način borbe protiv piratizovanja domaćih izdanja.

„Enciklopedija Svet ekslibrisa" firme *Dan dizajn* iz Beograda je enciklopedija sa 1.300 strana podataka i slika o ekslibrisima na srpskom i engleskom jeziku. U pitanju su znaci na knjigama koje označavaju vlasnika, u vidu prilepljene hartije sa grbom, monogramom ili nekom sličicom na potkorici knjige, ponekad od prave umetničke vrednosti. Sem velikog broja slika, CD sadrži i 30 video zapisa.

Alexander SWANWICK

Životinje za računarom

Majmun sa džojstikom

Kako su majmuni naučili da koriste kompjutere i igraju video igre

Profesor **Dvejn M. Rambou** (Duane M. Rumbaugh) već 37 godina radi sa majmunima. Vrhunac njegovog rada je Kanzi, bonobo majmun (vrsta čimpanzi) koji je uz kompjuter naučio 700 komandi koje ili on izvršava ili sam izdaje kompjuteru.

Rambou i njegova supruga Sju rade na Državnom univerzitetu Džordžije, na Institutu za istraživanje govora koji su sami osnovali. Primati sa kojima oni rade žive na 22 hektara velikoj šumi u sklopu instituta, jer ovi istraživači veruju da životinje bolje funkcionišu kada žive u prirodnoj sredini. Dvejn je počeo da uči majmune da rade sa kompjuterima još 1972. kada je za nekoliko meseci naučio majmunicu Laru komande koje su joj omogućavale da dobija hranu ili gleda slajdove (na primer: „Molim mašina dati hranu" „Molim mašina dati bananu" ili „Molim mašina pusti projektor"). Ubrzo zatim Lara je naučila da komunicira preko kompjutera sa svojim čuvarima („Molim Tim dođi u soba" ili „Molim Tim počešan Lara". Lara je naučila da razlikuje oblike (cipela, lopta, ključ, šolja, konzerva, kutija...) i boje (crveno, zeleno, žuto, [illegible]vo, narandžasto i crno), a sama je po[illegible] da opisuje objekte kombinacijom [illegible] pojmova, n[illegible] primer [illegible] banana' [illegible] ab ika [illegible]

[illegible] Sevidž Rambou [illegible] ugh[illegible] je [illegible] au[illegible] be[illegible] a [illegible] ko[illegible] sta [illegible] dve [illegible] za [illegible] razn[illegible]

[illegible]kterističnog alata koji se nalazio u drugoj sobi. Vremenom je Abel naučio da traži alat, a Šerman da prepoznaje i dodaje mu odgovarajući alat kroz otvor. Oni su bili prve životinje koje su razvili komunikaciju preko simbola za stvari koje ne mogu da pokažu (nisu na vidiku).

Ranih osamdesetih Rambouovi su počeli da rade sa Kanzijem, svojim najboljim učenikom. Paralelno su radili i sa Ajlin, mentalno zaostalom devojčicom na nivou deteta od dve ipo godine koja je učila sličnom brzinom kao Kenzi. Prilagođenim testovima došli su do zaključka da postoji velika sličnost u osnovnom načinu razmišljanja, čak su oboje grešili skoro na identičnim mestima.

Najnoviji testovi su veoma slični pucačkim igrama, čak se koristi i džojstik. Cilj je praćenje i upucavanje raznih likova po ekranu. Čimpanze su ove testove završavali iznenađujućom brzinom i neprestano su želeli nove izazove. Dvojca su čak naučili da broje od 0 do 9 iz ovih testova dobijeni su podaci o funkcionisanju sistema za navođenje i odlučivanje. Na primer, majmuni ne pucaju dok nisu sigurni u pogodak i ako misle da ne mogu da stignu cilj, prelaze na drugi. Takođe se saznalo da i njima nije svejedno šta rade, tako da kada [illegible] biraju [illegible] zadatka izvršavali [illegible] h [illegible] pešnije što profesor poredi sa [illegible] zanimanja kod ljudi.

Dok se [illegible] majmuni nam daju zna[illegible] ne pod[illegible] a, ka[illegible] razvoju g[illegible] tak[illegible] na[illegible] zmi[illegible] anj[illegible] led[illegible] malo je l[illegible] es[illegible] je[illegible] m[illegible] Živstk[illegible] esc[illegible]



Priredio Dragan KOSOVAC

Virtuelna realnost u praksi

Operacije na daljinu

Pacijent na jednom kraju sveta, a hirurg na drugom - zahvaljujući upotrebi kompjutera i virtuelne realnosti i to je moguće

Polako, ali sigurno, virtuelna realnost se uvlači u sve oblasti našeg života. Naravno, prva primena koja nam pada na pamet i koja je nama, običnim smrtnicima, u ovom trenutku jedino dostupna je primena u oblasti zabave - u raznim kompjuterskim igrama. Međutim, u ovom tekstu pozabavićemo se nekim ozbiljnijim primenama i uređajima za virtuelnu realnost.

Industrijski uređaji

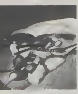
Najnoviji uređaji su roboti koji na sebi imaju ugrađene dve kamere koje treba da predstavljaju oči. Kamere su povezane sa kacigom koju na glavi nosi rukovalac mašinom. One prenose video signal na ekrane kacige. Na taj način rukovalac mašinom može da sagledava okolinu iz perspektive robota i to u tri dimenzije, a da se fizički nalazi na nekom udaljenom mestu. U ovom slučaju video signal se šalje u kacigu u realnom vremenu i prikazuje realni svet, a ne računarski generisano okruženje. Pomeranjem glave sa kacigom i ruku na kojima se nalaze specijalne VR rukavice vrši se upravljanje robotom. Ovakav način upravljanja može već u bliskoj budućnosti da postane nezamenljiv u nekim opasnim situacijama i kao pomoć pri istraživanju na mestima koja su nedostupna čoveku (na primer, u oblastima sa visokom radijacijom, u grotlu vulkana, na dnu okeana...).

Virtuelna soba

Korišćenje VR kaciga ne omogućava potpunu slobodu kretanja u simuliranom okruženju. Ne možete da se obrćete oko svoje ose ili da se udaljavate od računara jer ste sa njim povezani kablovima. Naravno, moguće je napraviti i bežičnu vezu sa računarom, ali ni to nije rešenje. Zato su stručnjaci sa Univerziteta u Ilinosu razvili potpuno nov uređaj za virtuelnu realnost koji bi to omogućavao. U stvari, to nije uređaj, već specijalno urađena soba koju su nazvali „Pećina". Na zidovima i na podu te sobe nalaze se veliki ekrani. Umesto kacige, čovek koji se nalazi u „Pećini", nosi LCD naočare sa posebnim pogledom za svako oko. Slike na zidovima se usklađuju zajedno sa pomeranjem čoveka i okružuju ga. Usklađivanje pokreta i pravca kretanja sa slikom na ekranu vrši se tako što osoba mora da nosi specijalno odelo po kome su raspoređeni magnetni izvori. U sobi se nalazi uređaj za detektovanje magnetnih izvora i na taj način se registruju pokreti tela. Celim ovim sistemom se upravlja pomoću nekoliko umreženih „Silicon Graphicsovih" računara.

Najzanimljivija stvar u vezi „Pećine" je da se više ovakvih VR soba može povezati preko Interneta i na taj način se mogu izvršavati neke jednostavnije akcije. Za složenije operacije preko Interneta će se, ipak, još sačekati, jer postojeća propusna moć telefonskih i iznajmljenih linija nije dovoljno velika za tako nešto. Bez obzira na to, „Pećina" predstavlja trenutno najsavršeniji uređaj za virtuelnu realnost. Iako je njena cena oko milion dolara, nekoliko kompanija ih je već postavilo u svojim razvojnim laboratorijama, što nagoveštava da se u perspektivi ovaj vid virtuelnih uređaja može isplatiti.

Laparoskopski simulatori



Verovatno se svi možemo složiti da je najhumanija primena VR uređaja u oblasti medicine. U prethodnih nekoliko godina nauka i računarska tehnika su dovoljno napredovali da su se stekli uslovi za ovaj vid primene virtuelne realnosti.

Jedna od oblasti medicine gde se virtuelna realnost uspešno koristi je laparoskopija. Laparoskopija je vrsta operacije, pri kojoj ostaju minimalni ožiljci. Na telu pacijenta se pravi veoma mali rez, tek toliki da kroz njega mogu da prođu samo specijalno za to napravljeni medicinski instrumenti. Hirurg može putem minijaturne kamere, koja se zajedno sa instrumentima provlači kroz taj rez, da prati na ekranu tok operacije. Ipak, zbog nemogućnosti direktne vidljivosti veoma je teško izvršiti takve operacije.

Za pomoć i obuku hirurga, kompanije „Cine-Med", „Ethicon Endo-Surgery" i „High Techsplanations" zajedno su razvile laparoskopski simulator. Ovaj simulator pored kompjutera uključuje i lutku (ili neku drugu aparaturu) na kojoj se mogu vežbati laparoskopske operacije. Hirurg prati tok operacije na video monitoru, baš kao što bi to radio i u toku stvarne operacije, samo što u ovom slučaju vidi računarski generisanu anatomiju umesto prave. Kako hirurg manevriše instrumentima, lutka vraća povratnu informaciju o tome kakve su njene reakcije. Simulacija je veoma realistična. Neke od situacija koje se mogu dogoditi su otpor pri pokušaju prolaska instrumenta kroz kost, unutrašnje krvarenje pri pogrešnom rezu itd. Ako se ovom uređaju dodaju i VR kaciga umesto monitora hirurg može na mnogo prirodniji način (trodimenzionalno) da prati rad instrumenata i tok same operacije. Ovakav sistem omogućava bolju koordinaciju oči-ruke od sadašnjih dvodimenzionalnih sistema.

Na trećoj konferenciji „Virtual Reality Meets Medicine" koja je 1995. godine održana u San Diegu odlučeno je da laparoskopski simulatori mogu da se koriste kao trenažni sistemi, a od prošle godine su počeli da se uvode na medicinske fakultete u SAD-u. Oni su prihvaćeni zato što omogućavaju obuku hirurga u bezbednom i kontrolisanom okruženju.

Anesteziološki simulatori

Uređaji koji simuliraju ljudske reakcije koriste se i u drugim oblastima medicine. Na primer, postoje simulatorski sistemi koji služe za obuku anesteziologa. Oni predstavljaju računarski upravljane lutke koje simuliraju disanje i koje na određene nadražaje reaguju kao ljudski pacijenti. Kreiranjem ovih virtuelnih pacijenata anesteziolozi mogu da uvežbavaju tehnike za hitnu pomoć, ili za neke slučajeve koji se veoma retko dešavaju. Sistemi kao ovi, analogni su flight simulatorima koje koriste piloti za svoju obuku.

Telemedicina

VR tehnologija se koristi i u oblasti koja se zove telemedicina. Tu se putem telekomounikacionih sistema pruža medicinska pomoć na fizički udaljena mesta. Iako je telemedicina prvo korišćena u vojne svrhe, u poslednje vreme sve više se vidi i civilna primena ove oblasti medicine. Oblast telemedicine za koju se pretpostavlja da će se najviše koristiti naziva se telehirurgija. Prototip telehirurškog sistema sastoji se iz dve zasebne stanice: prve, gde se nalazi hirurg i druge, udaljene, gde se nalaze instrumenti kojima hirurg upravlja. Sistem uključuje 3D video i audio vezu, kao i poseban kanal kojim se prenose precizni podaci o radu medicinskih instrumenata. Neki proizvođači medicinskih instrumenata su već demonstrirali sisteme koji su u stanju da izvrše delikatne hirurške intervencije na ovaj način.

Neurohirurgija

Za potrebe neurohirurgije razvijen je stereostatički mikroskop za operacije. To je mikroskop povezan sa računarom koji u realnom vremenu omogućava promenu nekih parametara objekta koji se prati mikroskopom. Takođe, postoji mogućnost mešanja trenutne slike sa nekom slikom koja je ranije urađena putem nekog drugog postupka (na primer magnetnom rezonancom). Na ovaj način hirurg može da vidi mesto operacije na dva načina čime se postiže bolja preglednost. Na primer, ovim postupkom je lakše otkriti granicu tumora nego pri uobičajenom načinu operacije. Sem toga, računar omogućava zumiranje pojedinih delova slike, isticanje određenih delova slike itd. i na taj način se povećava efikasnost i umanjuju traume i greške pri operaciji.

Sve ovo pokazuje da virtuelna realnost polako pronalazi puteve ka svojoj praktičnoj primeni. Ko zna, možda nije daleko dan kada ćemo staviti kacigu na glavu i putem interneta krenuti u omiljenu virtuelnu samoposlugu da obavimo kupovinu.

Branislav BUBANJA

Izbor najboljeg domaćeg sajta

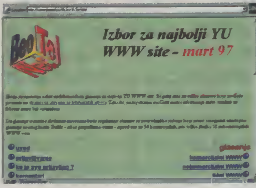
Top listu najboljih domaćih WWW stranica „BeoTelNet" formira na osnovu glasova pristiglih sa Mreže

U poslednje vreme se značajno povećao broj WWW stranica na našem jeziku. Internet manija polako, ali sigurno, zahvata i naše ljude i sve češće u razgovoru sa onima koji ne znaju šta je Internet možete čuti da im je neko rekao kako na Internetu mogu da nađu informacije o nekoj temi za koju su zainteresovani.

Kao logična posledica porasta interesovanja za Internet i pre svega WWW kod nas došlo je do uvećanja broja servera i prezentacija na srpskom jeziku. O jednom delu tih stranica smo pisali i nastavićemo da pišemo u našoj stalnoj rubrici WWW VODIČ, tako da naši redovni čitaoci već znaju za postojanje tih stranica. Poređenje tih stranica sa stranim po raznim aspektima je neminovno, a rezultat tih analiza jasno pokazuje da domaće stranice još nisu dostigle nivo najboljih stranih informacionih servera.

Uostalom, nerealno je očekivati da preko noći neki od naših servera dostigne recimo **www.nba.com** ili **www.reuters.com**, s obzirom da su napolju u igri mnogo veće pare nego kod nas, ali je realno očekivati da će se kroz dalju komercijalizaciju servera i pre svega pojačanu konkurenciju na domaćem planu dostići zavidan nivo domaćih WWW stranica.

Kao jedan od načina povećanja konkurencije shvatamo i top-listu najboljih domaćih WWW stranica koja se formira od glasova pristiglih sa mreže. Organizator ovog glasanja je naš poznati provajder „BeoTelNet" koji na svom serveru (**http://www.beotel.yu**) prikuplja glasove u tri kategorije. Kategorije su komercijalni WWW, nekomercijalni WWW i lični WWW. Svako ko želi da prijavi svoju stranicu za neku od ovih kategorija može to da učini, a glasovi koji pristignu odlučiće ko je bolji.



Međutim zbog problema sa nesavesnim glasačima koji su uzastopno glasali i po dvadesetak puta, prvi mesec glasanja je propao tako da su uvedena izvesna ograničenja koja smanjuju mogućnost zloupotrebe glasanja od strane pojedinaca, pa je brojanje glasova počelo od nule.

Dakle, ako ste zainteresovani da pogledate rezultate glasanja, čisto da saznate da li se pojavio neki novi domaći server ili želite da dodate svoju ličnu prezentaciju konkurenciji, svratite do „BeoTelNetovog" servera.

Dušan DINGARAC
(dingo@galeb.etf.bg.ac.yu)

BeoTelNet duplira kapacitet linka

[illegible] najave [illegible] podizanju kapaciteta Internet linka BeoTelNet je [illegible] februara [illegible] svoju vezu prema inostranstvu [illegible] kbit/s. Usled poboljšanja usluge, cena [illegible] individualne [illegible] je korigovana sa [illegible] dinara [illegible] satu na 4,5 dinara, dok [illegible] registracija naloga i dalje 20 dinara.

Kao [illegible] do sada polovina linka je za „BeoTelNetove" komercijalne potrebe, a druga polovina za akademsku računarsku mrežu. Proširenje linka akademske mreže [illegible] izvršeno 3 [illegible] povećanja [illegible] done[illegible] akademsk[illegible] građan[illegible] vreme [illegible] ftp servis [illegible] sada [illegible] od 20:30 [illegible] do 06:30 [illegible]

Svako ko redovno koristi usluge Mreže svih mreža zna kako to može da bude sporo i frustrirajuće. Modemi postaju sve brži, ali nedovoljno - dužina programa, pogotovu onih za Windows, raste još brže. Takođe, pre nekoliko godina tekstualne informacije bile su nam sasvim dovoljne, a onda su nam sa dolaskom Interneta apetiti znatno porasli (slike, video zapisi) i ne vidi im se kraj. Zato mnogi ljudi traže alternativu običnom telefonskom modemu: ISDN, T1, kablovske modeme, satelitske sisteme.

Od navedenih tehnologija naši ljudi ponajbolje poznaju satelitsku, sudeći po broju belićastih tanjira po krovima naših gradova. Zato je interesantno upoznati se sa novim primenama satelitske tehnologije u prenošenju kompjuterskih podataka. Jer na isti način na koji je satelitska televizija prestala da bude samo privilegija bogatijih kuća, tako je i prijem kompjuterskih podataka preko satelita sve bliži običnom čoveku.

Manje je poznato da ovu tehnologiju za svoje potrebe već godinama u svetu koriste kompanije, i to u vidu *VSAT (Very Small Aperture Terminal)* satelitskih primopredajnih mini-stanica kojima se preko satelita povezuju lokalne mreže ogranaka firme. Brzina prenosa zavisi od tzv. frekventnog opsega koji kompanija zakupljuje na satelitu, odnosno ako je on širi, veća je i propusna moć za podatke. Ovde treba napomenuti da popularni izraz „brzina primanja podataka" nije baš najpravilniji, jer se uvek radi o količini prenesenih podatka u jedinici vremena, a ne brzini (predenom putu u jedinici vremena). Tako se, na primer, na satelitima zakupljuje propusna moć od 64 ili više kilobita u sekundi, dok je brzina slanja podataka uvek ista - brzinom svetlosti. Korišćenjem ove tehnologije mogli bismo da dobijamo podatke sa satelita brzinom i od 30 do 40 Mbit/s, što znači da bismo mogli da dobijemo fajl veličine 5 MB u samo jednoj sekundi.

VSAT sisteme najviše koriste firme iz automobilske industrije, trgovine i bankarstva. Dosta se koriste i u nastavne svrhe (tzv. „daljinsko učenje"), pristup udaljenim bazama podataka, slanje e-maila, poslovnih TV programa, provere brojeva kreditnih kartica i prijem finansijskih informacija. Podaci mogu da budu namenjeni samo jednom primaocu (anteni), ali i više hiljada njih istovremeno. Danas se sve više emituju multimedijalni servisi sa video slikom, govorom i video zapisima.

Još jedna pogodnost ovih sistema je cena, u poređenju sa zemaljskim telefonskim sistemima. **Majk Kuk** (Mike Cook) iz „Hughes Olivetti Telecoma" (HOT) kaže: *„Tipični troškovi za VSAT stanicu su oko 300 dolara mesečno. Kompanija koja posluje širom Evrope bi ovim sistemom uštedela 20 do 30 odsto troškova, a dugoročno gledano, još više."*

Za dodatne informacije o VSAT tehnologiji pogledajte broj 09/96 Sveta kompjutera, a u nastavku teksta akcenat ćemo staviti na primenu satelitskih sistema kod pojedinačnih korisnika, u manjim firmama i kod kuće.

Kućni satelitski sistemi

Ovakvi sistemi obično se sastoje od satelitske antene (tanjira) koja se kao prijemnik podataka povezuje na računar preko kartice. Ove antene

Satelitsko emitovanje Internet sadržaja

Internet sa neba

Na isti način na koji je satelitska televizija prestala da bude privilegija bogatih, tako je i prijem kompjuterskih podataka preko satelita sve bliži običnom čoveku

isključivo primaju podatke tako da su to sistemi jednosmerne komunikacije. To je jedino rešenje za obične korisnike, jer cena (dvosmerne) VSAT stanice ipak nije pristupačna za pojedince, a tu je i značajna zakonska prepreka: za odašiljanje signala sa antene, tj. pretvaranje objekta u transmisioni centar, potrebne su posebne dozvole nadležnih organa. I neki naši Internet provajderi imali su teškoća u dobijanju takve dozvole.

Evropski DirecPC

U septembru je HOT lansirao novi jednosmerni satelitski servis u Evropi, *DirecPC*. Servis se emituje preko *Eutelsat II* satelita, namenjen je ličnim kompjuterima, a prenosiće podatke brzinom od 6 do 12 Mbit/s. Pri ovim brzinama, 400 stranica podataka preneće se za manje od jednog minuta, a ceo CD-ROM za manje od 30.

U početku će evropski *DirecPC* biti usmeren ka većim firmama koje bi želele da svoje podatke odašilju drugim kompanijama ili radnicima, jednosmerno. Jedna od prvih firmi koja je potpisala ugovor za ovaj servis je „Deutsche Automobil Treuhand" (DAT), čiji su vlasnici nemački proizvođači automobila. DAT je naručio oko 2.000 *DirecPC* sistema i planira da ih kao kataloge razdeli auto-dilerima. Sadašnji način distribucije kataloga je preko CD-ROM-a koji se šalju poštom.

DirecPC će takođe biti korišćen za obuku i „daljinsko učenje". HOT je udružio snage sa kalifornijskom kompanijom „One Touch Systems", koja je razvila specijalnu tastaturu za komunikaciju sa trenerom preko telefonske veze. „*Ne samo da se program obuke direktno šalje na PC učenika, već i trener dobija važne povratne podatke*", kaže Kuk.

Početkom ove godine, „Hughes Olivetti Techology" vrši proboj i na evropsko tržište kućnih korisnika kompjutera, poput američkog dela firme. „Hughes Network Systems" koji je već krajem prošle godine ponudio ovakav sistem Amerikancima. Očekuje se da će paket koji uključuje tanjir, elektroniku i softver koštati oko 1.000 funti, sa mesečnom pretplatom od 15 funti. Kuk dodaje da će jedna od glavnih atrakcija ovog sistema biti primanje podataka sa Interneta 20 puta brže od klasičnih telefonskih modema - sistem koji on naziva „Turbo-Internet".

Ažuriranje podataka

Drugi mogući servisi su slanje novog softvera direktno na PC, pri čemu bi korisnici mogli i da isprobaju softver pre kupovine (demo verzije). U SAD-u, gde je naručeno preko 18.000 *DirecPC* sistema, jedan od najpopularnijih servisa je *Financial Ticker* koji kontinualno emituje izveštaje sa berze. Željeni podaci se mogu filtrirati i prebaciti u program za vođenje finansija, poput *Quickena*.

Majk Kuk misli da će *DirecPC* takođe biti koristan u updateovanju CD-ROM-ova u kojima nove informacije brzo dolaze, poput *Encarte*. Softver *DirecPC-a* postojaće u verzijama za *Windows 3.1*, *Windows 95* i *OS/2*. Kroz neko vreme pojaviće se i verzije za *Windows NT* i *UNIX*, ali se za *Macintosh* neće praviti.

Planet Connect Europe

U julu je „Planet Systems" iz Morisona u Tenesiju lansirao *Planet Connect Europe*, servis koji korisnicima omogućuje prijem podataka sa Interneta i BBS-ova preko satelita. Servis kontinuirano odašilje fajlove koji idu brzinom od 128 Kbit/s. To znači da tokom 24 časa može da se prenese gigabajt podataka. Korisnici mogu da primaju *shareware* fajlove i podatke sa različitih BBS mreža poput *Fidoneta*, kao i poruke sa preko 15.000 *Usenet news* grupa. Satelitski risiver i PC interfejs koštaju 988 dolara, dok tanjir ne ulazi u ovu cenu. *Shareware* servis košta 120 dolara četvoromesečno ili 400 dolara godišnje. Slično, *Usenet* servis košta 60, odnosno 180 dolara.

Astra i Eutelsat

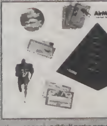
Mnogi vlasnici satelitske opreme kod nas gledaju programe sa satelita *Astra*. Uskoro će se sa ovog satelita slati i kompjuterske informacije. Vlasnik *Astre* je kompanija „Societe Europeene des Satellites" (SES) sa sedištem u Luksemburgu. U junu, SES će obelodaniti planove za interaktivni multimedijalni servis koji će se emitovati sa satelita *Astra 1H*, koji će biti lansiran u julu 1998. „*U početku ciljamo na hotele, trgovine, banke i automobilski sektor,*" kaže **Roman Bauš** (Romain Bausch), generalni direktor SES-a, „*ali imamo planove i za tržište malih firmi*".

NewsCatcher

Prvi bežični 24-časovni risiver multimedijalnih vesti i informacija sa Interneta

Jedna od alternativa modemskom načinu dobijanja informacija sa Interneta je uređaj pod nazivom NewsCatcher („Hvatač vesti") firme „Global Village". Ova mala crna piramida misterioznog izgleda, visine otprilike deset centimetara, nije ništa drugo do radio prijemnik ili, drukčije rečeno, gigantski pejdžer koji se priključuje na serijski port PC-ja. On prima radio signale koje 24 časa dnevno emituje mreža pod nazivom AirMedia Live Internet BroadCast Network.





AirMedia Live je, u stvari, paket izabranih informacija sa Interneta, poput sajtova „Rojter", „SportLine", „Sport Network", „Ziff-Davis", „Compuserve" i drugih. Podaci se emituju preko mreže američkih pejdžing repetitora, koja pokriva 90 odsto teritorije SAD.

Pošto je NewsCatcher samo prijemnik signala, vlasnik nikako preko njega ne može da dobije podatke sa web strana koje nisu predviđene paketom. Zato ovaj uređaj pripada tipu jednosmernih sistema komunikacije sa Internetom.

Najveća prednost prijema podataka sa Interneta preko NewsCatchera su niski troškovi. Sam uređaj, tj. piramida košta samo 100 dolara. Za malu pretplatu, koja je prve godine besplatna, mogu da se dobiju vesti iz sveta, sporta, sa berze, vremenska prognoza, i druge sitnice, poput izveštaja lutrije, horoskopa, kvizova. Još jedna prednost „bežičnih" informacija, je što se dobijaju odmah i korisnik ne mora da se nervira što ne može da dobije provajdera kada previše ljudi istovremeno želi da ga dobije.

Prema tome, modem i račun kod Internet provajdera nisu neophodni, ali se, po rečima proizvođača, sa uređajem dobro dopunjuju - korisnik kojeg detaljnije zainteresuje neka tema može klasičnim putem da pristupi Internetu i dođe do više informacija. „Global Village" nudi i CyberGUIDE, vodič kroz dešavanja na Mreži, tako da vlasnik ove mašine može odmah da isplanira šta će da radi kada se na nju priključi preko provajdera. Takođe, takvi vlasnici NewsCatchera mogu da doplate mogućnost da im ovaj uređaj javlja kad se na računaru provajdera pojavi novi e-mail (zgodno ako očekujemo da nam stigne neka važna poruka u toku dana).

Nakon kupovine NewsCatchera, korisnik besplatno dobija osnovi paket usluga u periodu od godinu dana, a nakon toga plaća 25 dolara godišnje za ovaj servis. Napredni „Premier" servis (uključuje, na primer, ažuriranje sportskih rezultata za vreme odigravanja samih utakmica) košta od 6 dolara mesečno, a „Premier" sa automatskim obaveštavanjem korisnika da je pristigao e-mail, od 10 dolara.

Satelitsko emitovanje Internet sadržaja

Astra 1H će koristiti dva transpondera u frekventnom opsegu poznatom kao „Ka bend". Jedan transponder emitovaće digitalne signale na 19 GHz, nudeći slanje podataka brzinom od oko 30 Mbit/s. Kruže priče da će vodeća satelitska TV kompanija „BSkyB", koja planira da lansira oko 200 digitalnih TV kanala sa Astre ove jeseni, takođe da ponudi internet pristup. Kompanije koje izrađuju satelitske risivere, kao što su „Pace" i „Nokia", razvile su hardver koji pored TV programa prima i podatke sa Interneta.

SES-ov ljuti protivnik „Eutelsat", koji ima zavidan broj satelita, radi na sličnom projektu. Prototip koristi PC karticu i prima podatke sa Interneta 100 puta brže od telefonskog modema. **Đulino Bereta** (Guilino Berretta), „Eutelsatov" komercijalni direktor, kaže da će se kartice pojaviti 1997. po ceni od 300 do 500 dolara i da će, pored pristupa Internetu, moći da se koriste za prikaz slike sa PC-a na TV ekranu.

Sateliti vs. provajderi

Da li primanje podataka posredstvom satelita znači i kraj telefonskog modema kao uređaja za pristup Internetu? Malo ko tako misli. Mada se modemi bliže tehnološkom limitu brzine, jer se fizički zakoni suprotstavljaju stalnom povećavanju protoka podataka preko običnih telefonskih vodova, satelitska oprema je u poređenju sa njima još uvek skupa. Čak i pored nekih „običnijih" alternativa poput ISDN linija, tržište telefonskih modema i dalje je u enormnom porastu.

Internet provajderi (ISP) takođe ne vide preveliki uticaj satelita na svoje poslovanje, barem ne u skorašnjem periodu. U julu će „Pipex" i „SatNet", evropska satelitska komunikaciona kompanija, ponuditi provajderima prijem *Usenet* vesti preko satelita. Količina *Usenet* saobraćaja iznosi oko 4 gigabajta dnevno i u stalnom je porastu. Vezom od 256 Kbit/s bilo bi potrebno 36 sati da se pokupe poruke koje nastanu u toku 24 sata. Međutim, ova ponuda neće biti dostupna pojedincima, zbog cene od čak 5.000 funti.

I pored toga, portparol „Pipexa" **Grem Vuds** (Graham Woods) vidi svetlu budućnost satelita: *„To mora da bude jedan od načina ekspanzije kompjuterskih komunikacija. Ne mogu da zamislim da se svi putevi kopaju za postavljanje novih kablova, a posebno ne u zabačenim predelima".*

Manjak interaktivnosti

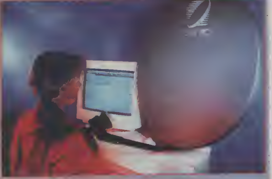
Prijem podataka preko satelita ima jednu veliku manu: interaktivnost. Većina predloženih sistema je jednosmerna, ali je komunikacija sa Internetom u biti dvosmerna, interaktivna. Direktori provajdera ne vide satelitske ponude kao konkurenciju. Međutim, po svemu sudeći, najuspešnija će u budućnosti biti kombinacija satelita i modema: modem će se koristiti za slanje zahteva satelitskom kontrolnom centru, a preko satelitske antene će se primati podaci.

U svakom slučaju, firme koje rade sa satelitima postaće značajni igrači u Internet biznisu. Nekada je sistem za prijem satelitskih TV programa koštao preko 10.000 maraka i omogućavao praćenje svega nekoliko kanala. Onda se se javile komercijalne televizije... i ostalo je istorija.

Alexander SWANWICK

DirecPC

Bogato interaktivno multimedijalno iskustvo brzinom od 400 Kbit/s



Sve vecu pažnju američkih korisnika Interneta privlači reklama u stranim časopisima „Bogato multimedijalno iskustvo brzinom od 400 kilobita u sekundi koje ste dugo čekali, za novac koji možete prištiti još danas" Na slici je malena satelitska antena na kojoj upečatljivo piše „DirecPC" Jedan broj ljudi onda odmahne glavom i kaže „tu ne mogu da biram šta cu da primam, vec dobijam samo ono što mi serviraju"

Međutim, to sa ovom antenom nije slučaj. U pitanju je DirecPC Personal Edition, satelitski sistem za prijem informacija američke kompanije „Hughes Network Systems"

„Obični" korisnici Interneta dobro znaju da se za primanje bilo koje informacije sa mreže (HTML dokumenta, slike, itd , prvo pošalje zahtev udaljenom računaru na kojem se ona nalazi, preko TCP/IP protokola Taj zahtev se, naravno, šalje preko modema Kod personalnog satelitskog sistema problem je što on ne može da odašilje podatke (iz razloga navedenih u glavnom tekstu) već samo da ih prima Otuda komentar hipotetičkog čitaoca sa početka ovog teksta

Rešenje ovog problema su hibridni satelitski sistemi, gde se i dalje koristi modemska veza sa provajderom, ali samo za slanje zahteva za prijem dokumenata sa Interneta, dok se oni višestruko brže slivaju u korisnikov računar preko satelitske antene (asimetrična veza) To „višestruko brže" u slučaju DirecPC sistema znači 400 Kbit/s, što je tri puta brže od ISDN linija (kapaciteta 2 puta 64 KBit/s) čak sedam puta brže od „najnovijeg čuda tehnike" modema za obične telefonske linije brzine 53,6 Kbit/s



Poređenje sa ISDN-om

Koliko je ovo rešenje brže od drugih varijanti pristupa Internetu? ISDN podrazumeva dve linije od po 64 Kbit/s, ali i sledece placanje mesečne pretplate PTT kompaniji, plus korišcenje linije po minuti, kupovinu ISDN modema i vece troškove kod Internet provajdera Sa druge strane, kablovski modemi su još u povoju, jer su potrebne velike investicije za izgradnju kablovske infrastrukture

Instalacija DirecPC-a

Da bi se koristio DirecPC Personal Edition, potrebno je sledece da neka zgrada ne zaklanja satelit na nebu, Pentium, Windows 95, minimum 16 MB RAM-a i 20 MB prostora na hard-disku, modem (9 600 i bolji), internet provajder kako proizvođač ove antene „Hughes Network Systems" kaže netolerantnost na čekanje! U paketu se dobija tanjir prečnika 53 cm, 16-bitna ISA kartica za PC, 30 metara koaksijalnog kabla i softver Uputstvo za postavljanje antene takođe je napisano u šaljivom tonu 1 pozovite prijatelja koji vam duguje uslugu i pošaljite ga na krov 7 ako prijatelj ne siđe, pozovite vatrogasce da ga skinu odozgo" ili sledece „Ako nemate nijednog prijatelja, ne brinite Naša ekipa ce doci u roku od 48 časova" Rad majstora košta od 100 do 200 dolara zavisno gde se postavlja tanjir, ili ako korisnik ima specifične zahteve (kačenje tanjira na dimnjak) 90 dolara na sat bez cene materijala

Troškovi korišcenja

Dok se antena zove DirecPC Personal Edition, servis se zove DirecPC Turbo Internet, i za njega se placa mesečna pretplata od 40 dolara naviše Smišljeno je nekoliko ponuda za sve profile korisnika „Osnovni" plaćaju mesečnu pretplatu od 10 dolara i 0,8 dolara za megabajt prenetih podataka u vremenu od 06 do 18 časova radnim danom i 0,6 dolara od 18 do 06 časova i ceo vikend. „Obimni" plaćaju mesečnu pretplatu od 25 dolara i mogu da prime do 64 MB podataka (oko 25 sati na Internetu) „Mesečevi serferi" plaćaju mesečno 40 dolara za neograničeni download od 18 do 06 časova radnim danom i tokom celog vikenda, a 0,8 dolara po MB radnim danom od 06 do 18 „Sunčevi serferi" plaćaju mesečno 130 dolara za neograničeni download od 06 do 18 časova radnim danima, a 0,6 dolara za MB od 18 do 06 časova i vikend

DirecPC i slični sistemi (naravno, sa većim prečnikom antene) kod nas verovatno nece biti prisutni do kraja veka, mada bi voleli da grešimo: brzina od 400 Kbit/s za individualnog korisnika je zaista sjajna stvar, pogotovo kad imamo u vidu da je cela naša Akademska mreža u ovom trenutku povezana sa svetom brzinom od 256 Kbit/s

Društveni život na Mreži

Intimni stranci

Internet mnogi definišu kao mesto na kome se može prikupiti gomila sirovih i još neobrađenih podataka, ali malo je onih koji ga primete kao mesto slobodnih emocija

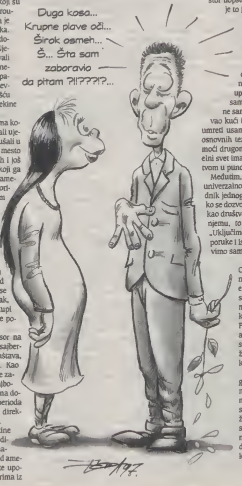
Kada se prvi put priključila na *ECHO (U.S. East Coast Electronic Community)*, uprošteno rečeno vid američkog BBS-a, Marisa Bowe predstavila se pod pseudonimom i sa nizom fizičkih osobina koje nije posedovala. Da budemo još precizniji, napravila je od sebe pravu lepoticu. Nije prošlo mnogo vremena i počela je da prima poruke od momaka sa ECHO-a koji su joj davali komplimente slaveći njenu oštroumnost, lepotu i šarm. Marisa je izjavila da je postala bukvalno ovisnik od takvih poruka. Odgovaralo joj je da joj neko konstantno odobrava postupke i hvali svaki njen korak. Njeni pravi prijatelji iz realnog sveta optuživali su je da je postala snob koji po tri sata dnevno provodi u virtuelnom svetu. Takve opaske trgle su Marisu iz „sna" i ona je, uvidevši da je izgubila kontakt sa kompleksnošću odnosa iz stvarnog sveta, rešila da prekine kontakt sa ECHO sistemom.

Ovakva priča može zvučati čudno ljudima koji se nisu susreli sa cyber-prijateljstvima, ali ujedno i veoma poznato onima koji su se okušali u tom svetu. Internet mnogi definišu kao mesto na kome se može prikupiti gomila sirovih i još neobrađenih podataka, ali malo je onih koji ga primete kao mesto slobodnih emocija. Po američkim statistikama preko 80% online korisnika je u stalnoj potrazi za upoznavanjem novih ljudi, i u potrazi za baš takvim „slobodnim" emocijama.

Odnosi u sajberspejsu izuzetno su komplikovani zahvaljujući tehnologiji koja omogućava da u isto vreme veliki broj ljudi bude u virtuelnom kontaktu, a ujedno stotinama kilometara razdvojeni. Sa druge strane, fizičko rastojanje između korisnika mreže može dati i određeni vid sigurnosti onima koji imaju problem da se iskreno izraze u direktnom kontaktu. Ipak, veći broj korisnika smatra da kada nastupi virtuelno prijateljstvo, ono treba da bude potvrđeno i u direktnom kontaktu.

Karolin Ibara (Carolyn Ybarra), profesor na Stanfordskom univerzitetu smatra da sajber-društva nisu razdvojena od klasičnih društava, već samo nisu geografski lokalizovana. Kao ilustraciju svojoj tezi navodi činjenicu da je zahvaljujući Mreži upoznala svoju sada najbolju prijateljicu. Njih dve su se duže vremena dopisivale putem e-maila, i tokom tog perioda shvatile da su im pogledi na svet isti. U direktnom kontaktu nisu doživele razočarenje.

Slučaj dvadesetosmogodišnje Kristine Rens (Christine Rance) dokazuje važnost direktnog kontakta sa ljudima koji se upoznaju preko Mreže. Po priključenju na jedan od američkih provajdera Kristina se putem pošte upoznala sa mladićem kome je pričala o stvarima iz njenog života koje nikada nikome do tada nije rekla. Posle tri meseca dopisivanja rešili su da pređu na takozvani F2F kontakt (Face-To-Face - licem u lice). Šest meseci kasnije Kristina je rešila da se preseli iz Čikaga u San Fransisko ubeđena da će se udati za svog poznanika preko Mreže. Za samo šest nedelja uvidela je da je on „veoma sebična osoba koja neće da se odrekne ničega, a traži žrtve od drugoga" i raskinula veridbu.



Sa druge starane Dan Marš (Dan Marsh) je posle samo pet minuta F2F kontakta znao da četiri godine investirane u dopisivanje sa jednom devojkom nisu suludo bačene i posle još dve godine direktnog poznanstva ovaj par se venčao.

Česte su rasprave na temu da li se Cyber prostor uopšte može nazivati društvom (kao što je to jedan grad, opština ili država).

Hauvard Rejngold (Howard Rheingold), autor mnogih radova na temu virtuelnih komunikacija, navodi primer izvesne Ketlin Džonston koja je prošlog avgusta preminula od raka. Ona je bila dugodišnji korisnik Mreže i tokom njene bolesti preko 10.000 ljudi joj je upućivalo poruke koji su joj, kako je sama rekla, ulepšvale poslednje dane. I ne samo to, veliki broj korisnika je posećivao kuću i nabavljao namirnice i lekove. „Ne umreti usamljen", navodi Rejngol, jedna je od osnovnih teza savremenog društva, kao i „Pomoći drugome u nevolji", pa prema tome virtuelni svet ima puno pravo da bude nazivan društvom u punom smislu te reči.

Međutim, mišljenje gospodina Rejngolda nije univerzalno. Stiven Džons (Steven Jones), urednik jednog sajber-magazina smatra da ukoliko se dozvoli da sajber svet bude okarakterisan kao društvo mnoge stvari biće poremećene. Po njemu, to društvo funkcioniše po principu „Uključimo se, pokupimo poruke, napišemo poruke i isključimo se. Pravila ponašanja pravimo sami. To nije stvarno!"

Ipak, činjenica je da se na mnogim ON-LINE sistemima primenjuje većina pravila iz stvarnog sveta. Postoji elita i postoji hirarhija. Stariji i iskusniji korisnici često odbijaju da komuniciraju sa novim, žutokljuncima koji još uvek ne znaju pravila Mreže. Pravo pisanja na određene e-mail adrese smatra se prestižnim. Na sistemima se često koristi poseban žargon (skraćenice, „smajliji" itd.) koji je takođe odlika jedne zajednice.

Drugim rečima, mreža je mesto gde možete biti prihvaćeni ili odbačeni, voljeni ili omraženi zavisno od ponašanja. Mreža kao mesto bez korisnika definitivno ne bi opstala. „Možemo izgraditi nebrojeno mnogo mostova, ali ako ne prelazimo preko njih i ne upoznajemo nove ljude i predele sa druge strane, to se ne broji", kaže Hauvard Rejngold.

Priredio Relja JOVIĆ
(rjovic@afrodita.rcub.bg.ac.yu)

Fajlovi uz poruke

Da bi nekome poslali datoteku ne moramo se povezati direktno sa njim – datoteka se može vezati uz poruku i poslati zajedno sa njom

Svako poželi da nekad nekome pošalje sliku, zanimljiv muzički zapis, program, demo, arhivirane podatke ili nešto slično preko modema. Uglavnom svi znaju kako to da učine direktno, pozivajući onoga ko fajl treba da primi, a nije veliki problem ni poslati fajl na neki BBS u javni direktorijum sa fajlovima. Međutim, vrlo često postoji potreba da se fajl pošalje tačno određenoj osobi. Korisnicima oba Sezama tako nešto nije veliki problem, jer na tim sistemima je vrlo detaljno, na srpskom jeziku, objašnjen postupak kako da se to čini vezivanjem fajla uz poruku i svako će se posle samo nekoliko minuta snaći. Ali, šta je sa onima koji koriste neki od mnogobrojnih BBS-ova, računara na akademskoj mreži ili usluge nekog od Internet provajdera? Rešenje je jednostavno: treba zakačiti željene fajlove uz elektronsku poštu.

Korisnicima koji još uvek nisu u potpunosti ovladali slanjem fajlova preko pošte pokušaćemo bar malo da približimo celu ideju, sam postupak i format za slanje. Trenutno se koriste dva sistema za slanje poruka sa fajlovima, a oba u principu prevode binarni fajl u ASCII tekst, odnosno sedmobitni format zapisa, čime ga uvećavaju za nekih dvadeset do pedeset posto od njegove stvarne veličine. Razlog za kovertovanje u ASCII leži u tome što većina sistema i protokola za prenos poruka još uvek tretira sve poruke kao ASCII tekst, odnosno sedmobitne fajlove. Normalno, fajlovi kao što su slike, izvršni programi, zvučni zapisi ili arhive su osmobitni, pa oni na taj način ne bi bili korektno preneseni do odredišta. Stoga, ono što nama treba jeste da se fajlovi konvertuju u sedmobitni zapis, da se zatim pošalju kao deo obične poruke i da bez ikakvih grešaka stignu na odredište gde se mogu korektno vratiti u prvobitnu formu. Da krenemo redom.

Prvi sistem vuče korene još od najstarijih Unix mašina, te se razumljivo zove UUencode *(Unix-to-Unix encode)*. Ovaj format i nije zamišljen kao format koji služi isključivo za vezivanje fajlova uz poruke, pa nije implementiran u sve programe za slanje i prijem elektronske pošte. Jedino je na Amiga računarima ovaj format dugo vremena bio standard za vezivanje fajlova uz elektronsku poštu, jer su se čitači koji prepoznaju novi MIME format (koji je mnogo više rasprostranjen na Internetu) relativno kasno pojavili. UUencode ne konstatuje zaglavlja poruka koje šaljemo, pa zato i postoji veliki broj alata koji UUencode i UUdecode postupak vrše bez obzira na to gde i kako mi poruku u stvari šaljemo. I sistem i sam format se trenutno najviše koristi za slanje poruka na BBS-ovima i mrežama BBS-ova, što putem proruka lične prirode, što putem poruka u javnim konferencijama. Najveći broj Off-line čitača BBS pošte ima ovaj sistem implementiran kao sastavni deo OLR paketa.

UUencode je postupak kodiranja, odnosno konvertovanja nekog binarnog fajla u ASCII zapis. Takav fajl se najlakše prepoznaje tako što u tekstualnom, odnosno ASCII fajlu vidimo niz naizgled besmislenih ASCII karaktera, uredno poravnatih po desnoj i levoj margini, iznad kojih piše „begin", niz cifara i ime fajla. Analogno tome, na kraju takvog niza piše „end". Kada vidite tako nešto, znajte da je u pitanju fajl kovertovan u UUencode format. Da biste ga koristili, morate ga prethodno dekodirati, odnosno izvršiti UUdecode postupak koji vraća fajl u originalni oblik. Za takav posao postoji velika količina softvera za najrazličitije platforme, a neki od OLR paketa za čitanje poruka to rade i automatski. Ovaj format konvertovanja je pomalo arhaičan, ali je i dalje uglavnom jedino rešenje za korisnike BBS-ova. Ovde treba obratiti pažnju na to da su resursi BBS-a često ograničeni, pa su sistemski operateri uglavnom gnevni kada neko šalje višemegabajtne fajlove kroz mrežu. Uz to, često postoji i ograničenje dužine poruka koje se mogu slati, pa fajl koji je u UUencode formatu mora nekada biti sečen na nekoliko delova. Tako sečen fajl potom treba spojiti pravilnim redosledom da bi fajl bio ispravno konvertovan u binarni zapis. Ovi postupci su automatizovani u većini softvera koji se ovom konverzijom bave. Ipak, naš savet je da, kada planirate nešto veće da pošaljete preko BBS-a, a naročito ako šaljete fajl kroz mrežu, prvo konsultujete administratora da ne biste kasnije snosili posledice zbog uzurpacije resursa. Neko ipak mora da plati telefonski račun za razmenu pošte.

Internet je sa sobom doneo MIME, napredniji sistem za vezivanje fajlova uz elektronsku poštu. Taj sistem podržava nekoliko načina kodiranja, a uglavnom se koristi je *base64*. Ovaj format takođe konvertuje binarni fajl koji se prenosi kroz Mrežu u ASCII zapis, s tim što na početku i kraju zapisa nema nikakvog „begin" i „end". Uostalom, retko ćete i imati priliku da vidite elektronsku poštu u izvornom formatu sa svim zaglavljima. Programi za čitanje pošte obično obaveštavaju da se uz poruku nalazi jedan ili više fajlova, bez opterećivanja korisnika njihovim izgledom u ASCII formatu. MIME je i optimizovan u odnosu na UUencode, što ga čini nešto boljim izborom jer koristi manje resursa, a poruka sa fajlom koji je konvertovan MIME sistemom je nešto manja, pa će i njen prenos modemom trajati kraće. Ono što je najbitnije jeste da ova dva sistema nipošto nisu kompatibilni, te ih stoga ne treba mešati! Ako je nešto u MIME formatu besmisleno je pokušati UUdecode i obrnuto.

MIME sistem ugrađen je u gotovo sve programe za Internet e-mail koji se kod nas koriste. Kada koristite opciju za vezivanje fajlova uz poruku *(Attach file)*, gotovo je sigurno da će fajl biti vezan uz poruku po MIME base64 standardu. Kada stigne na odredište, takav fajl se može bez ikakvih problema vratiti u normalan binarni zapis automatski, u programu koji koristi primalac poruke. Uz sve to, ovim postupcima se uz samo jednu poruku može vezati neograničen broj (dobro, nemojmo baš preterivati) fajlova. Kada naš program za slanje elektronske pošte pošalje poruku, on automatski uz nju veže sve fajlove i prosledi je SMTP serveru koji obavlja dalju distribuciju te poruke kroz Internet.

Fajlovi koji su vezani uz poruku njen su sastavni deo, pa je nemoguće da se negde usput „zagube" ili nešto slično. Jedino je moguće da na nekom od čvorova za razmenu pošte postoji ograničenje u dužini poruke, pa da se cela poruka izbriše zbog eventualnog prekoračenja dozvoljene dužine. Ako primetite da se nešto slično desilo, obavezno kontaktirajte provajdera koga koristite za slanje i prijem poruka, da biste znali da li je u pitanju greška ili ograničenje. Serveri su uglavnom ljubazni, pa vam vrate poruku sa jasnom naznakom zbog čega nije isporučena primaocu. U svakom slučaju, kada

EUnet

EUnet je i dalje najvažniji ogranak Interneta u Evropi, sa naglim širenjem mreže, širi se i *EUnet* i to u tri pravca - geografski, ima projekte za otvaranje novih tržišta, na postojećim tržištima nalazi nove ciljne grupe potrošača, a svojim postojećim i budućim korisnicima nudi nove servise.

EUnet Yugoslavia ima najjaču Internet mrežu u jugoistočnom regionu Evrope. U razvoj i opremu uložena su velika sredstva da bi se Amsterdamom, glavnim *EUnet*ovim čvorištem obezbedili snažne satelitske i zemaljske veze, 2 Mb link i 90 telefonskih linija.

Sa komercijalnim radom se počelo 5. jula 1996. godine kada je otvoreno sedište (čvorište) u Beogradu. Od početka rada na mrežu je priključeno 4900 pojedinačnih korisnika i 170 pravnih lica (ambasada, stranih predstavništava i domaćih preduzeća i firmi).

Novi Sad i Subotica

Veliko interesovanje sa područja Vojvodine za globalne komunikacije, presudno je uticalo da *EUnet Yugoslavia*, posle Beograda, otvori u Novom Sadu prvo u nizu planiranih čvorišta. Žitelji ovog grada od sada će po ceni lokalnog telefonskog impulsa moći da komuniciraju, kako privatno tako i poslovno, sa celim svetom. Maksimalnu udobnost pri radu omogućava digitalni link E1 propusne moći 2 Mb/s, na broju 623-777 ima 30 modemskih linija, dok na broju 423-383 ima 15 linija. Univerzitetu u Novom Sadu, *EUnet Yugoslavia* dala je u promotivne svrhe na korišćenje Internet.

U bliskoj budućnosti *EUnet* otvara čvorište i u Subotici, Nišu, Kragujevcu, Prištini i Podgorici, takođe je nosilac aktivnosti u Makedoniji i Bosni i Hercegovini.

Širenje *EUnet* mreže na teritoriji naše zemlje ide po planu, Beograd, Novi Sad - sledeće čvorište koje otvaramo je u Subotici i to u martu 1997. godine. *EUnet* Yugoslavia radi kao EUnetova ekspozitura, i dužna je da ne odstupa od visokih standarda koji su zacrtani u poslovanju, tako da će i u Subotici obezbediti potreban (dovoljan) broj linija, za početak 30.

Belgrade WebCity

Svojim dosadašnjim i budućim korisnicima, *EUnet Yugoslavia*, u sklopu promotivnih aktivnosti vezanih za početak rada projekta *Belgrade WebCity*, daje pristupačne uslove za hostovanje Web prezentacija. Hostovanje Web prezentacije veličine 5 Mb - staje samo 200 dinara mesečno, što je zbilja simboličan iznos s obzirom na udobnost koju omogućava digitalni link E1 propusne moći 2 Mb/s.

Naučni skup

U toku ove godine u svetu će se održati preko 100 konferencija posvećenih Internetu, samo u Londonu gotovo svakog meseca će se održati jedna ili više konferencija posvećenih Internetu.

EUnet Yugoslavia sa Savezom inženjera i tehničara Jugoslavije organizuje VII naučni skup na temu „Jugoslavija na Internetu i Internet u Jugoslaviji"

Skup će se održati u Sava Centru od 28. do 30. maja 1997. godine. Cilj skupa je da predstavi jugoslovenskoj javnosti mogućnosti i prednosti izgradnje savremenih informacionih sistema uz pomoć globalne kompjuterske mreže - Internet u svim oblastima nauke, poslovanja, kulturi, medijima, politici... Tokom skupa biće prezentirani rezultati i perspektive razvoja Interneta u svetu i kod nas.

Prijavljeno je preko 30 radova, iz zemlje i inostranstva. Izdvajamo najinteresantnije: „Uticaj Interneta na razvoj društva" (Žan Mišel), „Internet u Jugoslaviji - sadašnjost i dalji razvoj" (Todorović), „Ublažavanje 'odliva mozgova' sa 'mrežom mozgova'" (Milekić), „Korišćenje Interneta u obrazovnoj tehnologiji" (Mendić) i „Moderna propagandna služba - Studentski protest" (Jovanović i Marković).

šaljete fajl vezan uz poruku, uvek budite svesni toga da je fajl prilikom konverzije iz binarnog u ASCII zapis dobio na veličini, pa ne bi bilo loše da sve što šaljete prethodno arhivirate nekim od najkorišćenijih arhivera (ZIP, ARJ i sl).

To je praktično sve što treba da znate o slanju fajlova vezivanjem uz poruke, bilo da to činite preko Interneta ili putem BBS-ova. Ostaje jedino da u svom omiljenom OLR programu ili Internet maileru koji koristite pronađete opciju „Attach file" i da proverite kako oni vezuju fajlove uz poruke. Već posle prvog uspešno poslatog fajla sve će biti mnogo jasnije.

Miljan S. MIROVIĆ

Proxy serveri

Keširanjem Internet sadržaja može se postići značajno ubrzanje prenosa podataka

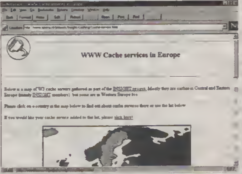
Od kada postoji Internet, postoje i problemi vezani za njega. Najčešće su u pitanju preopterećenost resursa i sigurnost sistema. Nekoliko puta smo pravili osvrte na temu sigurnosti, a sada je red da se malo pozabavimo i problemima opterećenosti i mogućnostima za njihovo prevazilaženje.

Svako ko koristi Internet je bar nekoliko stotina puta prokleo sporu vezu, opterećen link ili nešto slično, zbog čega je morao da čeka i po nekoliko minuta (sati) da bi dobio traženi podatak. Razlog za to je najčešće u velikom broju korisnika koji istovremeno koriste ograničene resurse istog provajdera. Takvi problemi se javljaju uglavnom zato što negde postoji takozvano „usko grlo", mesto gde propusna moć nije dovoljna da zadovolji sve potrebe korisnika. To mesto zagušenja nekada uopšte i ne mora da ima ikakve veze sa provajderom, već se može nalaziti i na drugom kraju planete. Zašto uopšte do toga dolazi?

Od svih servisa Interneta, dva se mogu „pohvaliti" dovoljno velikim protokom podataka da bi mogli uticati na brzinu Mreže. Pogađate, u pitanju su World Wide Web i File Transfer Protocol, servisi koji služe za praćenje multimedijalnih prezentacija i prenos fajlova. Pošto su WWW i FTP servisi koji često mogu da „zaguše" Mrežu na pojedinim mestima, pametni ljudi su smislili rešenje koje možda i nije baš najelegantnije, ali svakako pomaže u onoj meri u kojoj je to neophodno.

To rešenje se sastoji u posebno dizajniranom softveru, podržanom od strane veoma moćnog hardvera, čiji je jedini posao da na mestima gde dolazi do zagušenja u protoku podataka posreduje u prijemu i slanju Internet paketa. Posredovanje se sastoji u tome da dotični računar beleži fajlove koji se prenose kroz „usko grlo" i kasnije, kada neko opet pozove isti fajl, ne opterećuje mesto zagušenja već ga sam šalje do korisnika, bez korišćenja kritične linije. Takav računar se zove *Proxy (Cache) server*. Kako sve to radi, pokazaćemo na jednostavnom primeru. Zamislimo provajdera koji ima sporu ili jako opterećenu vezu sa Internetom (neće biti teško). Kada neki korisnik pokuša da pogleda, recimo, Diznijevu prezentaciju direktno, ne koristeći proxy server, podaci moraju da stignu direktno sa Diznijevog servera. Rezultat je dodatno opterećivanje provajderove veze i njeno dalje usporavanje.

Ali, kada bi on koristio proxy, verovatno bi se ispostavilo da je tu istu prezentaciju u poslednje vreme već neko pogledao i da je ona snimljena na proxy serveru. Tada bi proxy server, koji se nalazi kod provajdera, poslao podatke sa svojih diskova ne trudeći se uopšte da stupi u vezu sa udaljenim računarom. Cela prezentacija bi tako stigla do korisnika veoma brzo, a da uopšte nije prošla kroz opterećenu vezu. Naravno, kada se poziva prezentacija koja se ne nalazi na proxy serveru podatak mora da prođe kroz opterećenu vezu, ali naše iskustvo govori da dobar deo poziva sa određenog mesta otpada na iste prezentacije. Na isti način se ponaša i FTP proxy server. On prvo proverava da li je neki fajl već pozivan i da li je sačuvan na diskovima proxy servera i ako jeste, šalje ga direktno do korisnika, a ako nije, sam uspostavlja FTP vezu i ispunjava korisnikov zahtev.



Iako ovo naizgled rešava problem, i tu postoji nekoliko pitanja. Prvo je gotovo naivno, a to je snaga proxy servera. Mašina koja se koristi u te svrhe mora i sama da ima veliku propusnu moć u oba pravca (u suštini, ona se nalazi na samom spoju provajdera i Interneta) i mora hardverski da bude sposobna da izdrži sve što se od nje traži. Kada jednu vezu koristi veliki broj ljudi, to je od presudnog značaja i proxy server je neizbežan. Drugo, za samog korisnika važnija je „svežina" podataka. Naime, on želi da vidi najnovije podatke koji se nalaze na nekoj adresi. Većina proxy servera rešava ovaj problem tako što, ako kliknete na „Reload" u vašem omiljenom WWW čitaču, proxy pristupa dotičnoj adresi kao da je nema zabeleženu na svojim diskovima, a podatke koje dobije snima umesto starih. Neki proxy serveri mogu se podesiti da ne keširaju često obnavljane strane, već da im direktno pristupaju pri svakom pozivu. Sve naravno zavisi od softvera koji se u tu svrhu koristi i od toga kako su administratori proxy servera podesili svoje „čedo". U svakom slučaju, vredi se raspitati kod njih, pa savetujemo da to i učinite.

Postoji dilema da li koristiti proxy ili ne. Što se tiče komercijalnih provajdera, procenite sami. Na većini provajdera veza još uvek nije toliko opterećena da bi se usporenje u radu primetilo, a ako do toga dođe proxy je u većini slučajeva neophodan. U našoj redakciji obavezno koristimo proxy, i bez njega uglavnom ne bismo mogli, jer je veza koju naš modem ima sa provajderom prespora da izdrži sve nas koji surfujemo istovremeno. Pretpostavka je da je slična situacija i sa drugim firmama čije lokalne mreže imaju izlaz na Internet.

Na akademskoj mreži dilemu su rešili administratori RCUB-a. Zbog preopterećenosti veze, svi direktni WWW i FTP pozivi ka inostranstvu se seku, a pristup je jedino moguć preko proxy servera **proxy.rcub.bg.ac.yu** kome pristupaju i svi drugi, lokalni proxy serveri na fakultetima. FTP proxy server trenutno radi samo noću, takođe zbog malog propusnog opsega veze.

Ako se odlučite za proxy, pitanje je i kako naterati WWW čitač da radi sa njim. Na to pitanje odgovor se razlikuje od jednog do drugog WWW čitača ali, uopšteno rečeno, sigurno u programu postoji meni *Options* ili *Settings*, a tu sigurno postoji opcija za uključivanje proxy servera i navođenje njegove adrese. Obično svaki provajder ima svoj proxy, tako da bi najbolje bilo da se za tako nešto obratite direktno sistemskim administratorima. Ako ste korisnik akademske mreže, raspitajte se da li vaša institucija ima lokalni proxy server (mi znamo da ih ETF i Filozofski fakultet imaju). U protivnom koristite pomenuti **proxy.rcub.bg.ac.yu**, port broj **8080**.

Korišćenjem proxy servera, u slučajevima kada je veza opterećena, možete dobiti podatak višestruko brže nego da ste čekali prenos preko te veze. Opet, kada veza nije opterećena, postoji utisak da čekate samo koji sekund više na odziv, što nije strašno. Uz sve to, proxy server vam ponekad neće dostaviti najsvežiju verziju stranica, ali i pored pomenutih nedostataka, efikasnost proxy servera i ideja da podatak u lošim i otežanim uslovima dobijete na najbrži mogući način trebalo bi da bude dovoljna da se odlučite za njegovo korišćenje.

Za slučaj da vas zanima više o tome kako funkcionišu proxy serveri, ili ako želite da vidite kako zemlje sa modernom Internet infrastrukturom formiraju čitave hijerarhijske mreže proxy servera sa idejom da tako drastično rasterete čitav Internet, pogledajte **vancouver-webpages.com/CacheNow/** . Tu ćete naći i dosta linkova na srodne stranice.

Miljan S. MIROVIĆ

Servisi telekomunikacionih kompanija

Radost telefoniranja

Imate firmu u nastajanju, firmicu, sami sebe? Evo nekoliko pikanterija koje su sasvim uobičajene za one koji žive s druge strane Atlantika. Doduše, za nas su nezamislive, ali već u sledećem veku...

Upravljati kancelarijom mnogo je teže nego *raditi* u istoj. Odjedanput, nema nikoga da vam pripomogne, nema osoblja, hiljadu problema, a vi – sami. Kako na najbolji način voditi evindenciju, planirati troškove i sate? Kako da ostavite utisak da imate savremenu kancelariju sa sekretaricom, a ne rupu od garaže samo s telefonom? Priča nije strogo vezana za računare, već i za druge uređaje koje je savremena tehnika donela.

Prosleđivanje poziva *(Call Forwarding)* u SAD košta oko 5 USD mesečno, a omogućava prosleđivanje svih dolazećih poziva na zadati broj. Ako planirate da narednu sedmicu provedete kod kuće, a poslovne pozive primate iz kreveta (sa notebookom, ili nečim boljim kraj jastuka), svakako prosledite broj. Svi će misliti da ste na poslu. Uzgred, više telefonskih centrala u Beogradu podržava prosleđivanje poziva koje, međutim, do sada nije proradilo.

Preko Okeana se za 150 USD mogu naći dobre telefonske sekretarice *(answering machine)* bez kaseta *(tapeless)*, koje omogućavaju više različitih pozdrava (na primer, zavisno od doba dana) i prosleđivanje poruka bez korišćenja usluga telefonske kompanije. Ove mašine uvek se mogu povezati sa radiom kako bi emitovale muziku kada vam s druge strane poruče ono famozno „molim sačekajte". Ima ih i kod nas; to znam, jer sam preko radija odlično obavešten o svim zbivanjima u gradu. Radio, inače, slušam samo kada me dočeka firma s takvim telefonima, a zaposleni prebacuju pozive jedno drugom; sit se naslušam. (Ponekad ih, eto, i zamolim za još koji sekund programa kako bih čuo bioskopski repertoar do kraja.)

Caller ID servis omogućava da se sazna ko zove pre nego što se odgovori na poziv. Kada telefon zazvoni, *Caller ID* displej ispisuje broj sa kojeg dolazi poziv. (Funkcioniše tako što aparat s kojeg se zove između prvog i drugog zvona šalje poseban kod koji ga identifikuje, i to brzinom 1200 bps.) Posebni računarski programi (*Phone Manager*, npr.) mogu povezati *Caller ID* broj sa podacima zapisanim u ličnu bazu (recimo, *Lotus Organizer*). Pazi sad: kada telefon zazvoni, otvoriće se organajzer tačno na onoj strani na kojoj se nalaze ime i podaci osobe koja upućuje poziv. Sjajno za improvizaciju:

Pa da, naravno... I sada radimo. Itekako! Mlada i perspektivna firma kao naša mora uvek da bude na usluzi svojim klijentima...



(smemo podižete slušalicu i otpočinjete tihim šapatom)

– *„Marija... O?! Nisam ni sanjao da si ti. Osetio sam neku bliskost.."*

Ili:

– *„Oh, g. Gavriću, kakva čast! Kako je* (pogled u organajzer) *supruga Vesna? I da li je vaš* (pogled u organajzer) *mali Zoran s uspehom završio* (opet pogled...) *treći razred? Sjajno... (...) Svakako da se sećam o čemu smo razgovarali pre pola godine..."*

Ili, pak, ovo:

– (govorite sami sebi) *„Uf, opet ona dosadna veštica iz finansijske; ostaviću je Voice Mailu".*

„Vešticu" dočekuje:

„Dobili ste firmu XYZ... Pritisnite 1 za informacije, 2 za..."

Kombinovano sa prosleđivanjem poziva, pristižući pozivi mogu se selektivno preusmeravati na druge brojeve / lokale.

Eh, da ste u Americi: „Northern Telecom", jedna od telefonskih kompanija, nudi telefonsku digitalnu sekretaricu (bez kasete) sa prepoznavanjem *Caller ID-a*, za manje od 300 USD. To funkcioniše ovako: kada telefon zazvoni, *Caller ID* vraća broj sa kojeg se zove, pretražuje internu bazu i preko spikera sintetizovanim glasom najavljuje sagovornika! Možete zadati do 75 ličnih pozdrava koji bi se vezali za pojedinog sagovornika (dakle, ako zove Pera, aparat će ga pitati „Kada ćemo na pecanje?", ako je Laza – zalupiti mu slušalicu).

Sem ličnih sekretarica, pri telefonskim kompanijama postoje i servisi za ostavljanje poruka. Za dodatnih 60 USD mesečno, razgovaraćete uživo sa telefoniskinjom, koja, po potrebi, može da vas pozove i preko pejdžera. Ipak, kako da saopštite ljubaznoj ženi visokih moralnih normi nešto malo intimnije, a namenjeno je primaocu vaše poruke; Voice Mail je očito bolji. Beogradska centrala „Alkatel" poseduje *Voice Mail* koji se aktivira ako se na okrenuti broj niko ne javi; poruku ćete ostaviti na samom uređaju centrale. Onaj koga ste zvali može okrenuti poseban broj i – odslušati pristigle poruke.

Vratimo se poslu. Čim počnete da radite sa više klijenata, a naplaćujete vreme po satu, osetićete olakšanje sa korišćenjem specijalizovanih programa (kao što je, recimo, *Time Logger*) koji evidentiraju vreme provedeno sa klijentom, obračunavaju zasebne troškove i izdaju račune. Mogu se zadati različite cene po času u zavisnosti od projekta (težine posla) ili različite cene po klijentu; ako je ovaj „teži", ne sumnjam da će mu program dobro zaračunati usluge.

Telefonske kompanije utrkuju se da izađu u susret korisnicima, a kao rezultat trke jedna od premija je *Call Organizer* servis. Za 2.5 USD mesečno možete svakom od telefonskih brojeva klijenata dodati četvorocifreni kod, koji ćete kucati na telefonu posle unošenja broja klijenta. Kada od pošte pristigne račun, biće izdeljen po kodovima koje ste definisali po klijentima. Dalje ćete ga lako naplatiti ove pozive. Kompanija može dostaviti račun i na disketi, kako bi se mogao učitati u program za tabelarne proračune ili slično.

Ivan OBROVAČKI

Ponešto i za nas. Noću.

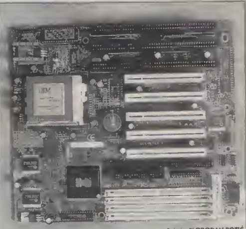
Koristite telefaks za slanje poruka kada su telefoni slobodni – noću. Definišite telefaks (nova reklamna ponuda, nove cene itd.), unesite listu primalaca i ostavite faks programu da ih pošalje tokom noći. Ako želite, možete podesiti da se Backup startuje noću, da se tada pokupi i nova pošta pristigla sa Interneta. Uvek bi trebalo ostaviti mogućnost da sa udaljenog računara (od kuće, npr.) pristupite sopstvenoj kancelariji, pokupite sveže materijale ili, jednostavno, isključite računar na poslu.

Gigabyte GA-586S

Pandan HX-a, po ceni ATV-a

„Gigabyte" je već dugo ime u koje se apsolutno možemo pouzdati kada su matične ploče u pitanju. Njihove ploče odlikuju se vrhunskim kvalitetom izrade i trajnošću, izvanrednim performansama koje su u rangu najskupljih ploča, a najlepše od svega je što se prodaju skoro po ceni najjeftinijih ploča anonimnih proizvođača. *GA-586S* je jedan od njihovih modela Pentium ploča koji smo nestrpljivo iščekivali.

Ono što nas je u celoj stvari najviše zanimalo jeste probijanje brzinske barijere od 66 MHz na magistrali, odnosno rad na 75 MHz (x2) koji zahteva Cyrix 6x86 200+. Postojeći Intelovi čipsetovi za te brzine nisu predviđeni, tako da je GA-586S bazirana na najnovijem SIS-ovom čipsetu, koji je, po svemu ostalom, pandan Intelovom HX-u.



Snimio SLOBODAN POTIĆ

Utiske dobijene više nego obimnim testiranjem ove ploče ne možemo kanalisati u jednom smeru, odnosno oni veoma zavise od toga čemu smo je namenili. Ako zanemarimo pikanteriju probijanja brzinske barijere na magistrali, možemo konstatovati da je GA-586S u potpunosti opravdala očekivanja i renome firme. Jedna je od najjeftinijih na tržištu, iako je opremljena sa čak 512 KB keša, a zaista je po rezultatima u rangu HX-a. Za ustaljene brzine magistrale od 50-66 MHz, bez obzira da li ste naumili da koristite Intel, AMD ili Cyrix procesor, veoma je stabilna u radu i solidno brza. U kombinaciji sa najjeftinijim AMD K5 PR100 procesorom predstavlja fantastično povoljnu varijantu Pentium ploče, koja po prvi put zaista pada ispod 300 maraka (ploča sa procesorom).

S druge strane, ako ovu ploču kupujete isključivo da biste uz nju uzeli Cyrix 200+ (ili overclockovali svoj 166+), bolje odustanite. Po svemu sudeći takt od 75 MHz je na ovoj ploči još uvek u fazi porođajnih muka i nikako vam neće dati stabilnost u radu kakvu biste očekivali od jedne GA ploče. Za razliku od većine današnjih Pentium ploča, čiji BIOS-i imaju tendenciju da korisniku pružaju što manje prilike za eksperimente sa „presviravanjem", BIOS na GA-586S pravljen je u maniru ploča od pre godinu-dve, gde imate kontrolu nad ogromnim brojem parametara kojima možete baždariti performanse. Međutim, u slučaju takta 75 MHz ništa od toga vam neće zaista pomoći. Čak i najkonzervativniji setup dovešće vam kompjuter u stanje u kome će par puta dnevno bez ikakvog vidljivog razloga padati sistem. Ako se to u poređenju sa svime što smo videli u fazi eksperimentisanja može nazvati relativnom stabilnošću, plaćena je obaranjem brzine transfera diska ispod svih očekivanja, kao i skoro potpunim gubitkom razlike u brzini grafike između takta od 66 i 75 MHz. Sve u svemu, jalov posao.

Uočeni krahovi očito su posledica nemogućnosti dovoljno brzog pristupa memoriji. Probali smo nekoliko varijanti običnog i EDO RAM-a, ali je očigledno da jeftina memorija koja se na našem tržištu može naći ne može da zadovolji čak ni ako je brzine 60 ns. EDO RAM, koji se kod nas smatra najbržom vrstom SIMM-ova, na lestvici performansi memorija koje se na zapadu normalno mogu naći zauzima pretposlednje mesto. Dakle, nećemo se mi odmaći od 66 MHz dok ne vidimo nešto brže od EDO RAM-a. Ne mora, međutim, memorija biti isključivi krivac: „Gigabyte" u knjižici koja se dobija uz ploču posebno naglašava da nisu svi primerci ove ploče pogodni da rade na 75 MHz (???) i sugerišu da se obratite njima ukoliko vam je to namera. To nam izgleda kao priznanje da su u ovom domenu trajavo odradili posao.

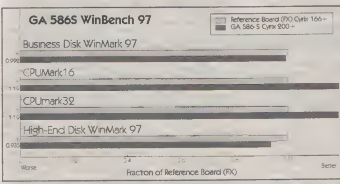
Potvrda svega navedenog je i ponašanje sistema kada se na ploču stavi Intel na 166 MHz i time magistrala vrati na stabilnih 66MHz, a podešavanja u BIOS-u dovedu do optimuma. Posle ovog zahvata računar kao da počne normalno da diše! Ovo je potvrdio i Winbench 97 koji je ovu kombinaciju u odnosu na konfiguraciju sa Cyrixom 200+ ocenio mnogo bolje. Čak i „sirova" procesorska brzina Cyrixa 200+ nije drastično veća - Cyrix 200+ : Intel 166 = 351 : 346.

Tokom ovih eksperimenata jedna stvar je bar nepobitno utvrđena - originalni Cyrix 200+ radi jednako brzo i (ne)stabilno kao i overclockovani Cyrix 166, a što je zapanjujuće, apsolutno nema razlike u stepenu zagrevanja (tj. oba su vrela, što im nimalo ne smeta). Dobar način da uštedite skoro 200 maraka.

Da rezimiramo. Jeftina Pentium ploča dobrih performansi? Da. Dobro se ponaša sa uobičajenom paletom procesora i brzina u Pentium klasi? Da. Kupiti za rad sa Cyrix-om 200+? Ne.

Aleksandar VELJKOVIĆ

Proizvod ustupio „Tera-com"

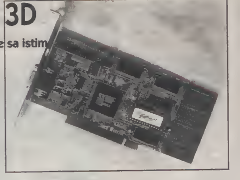


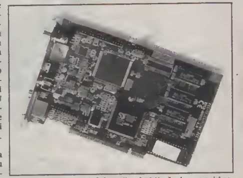
U rubrici TEST DRIVE predstavljamo opremu koja je dostupna na domaćem računarskom tržištu. Ako smatrate da i Vi u svojoj ponudi imate zanimljiv proizvod, javite se (telefon/fax: **011/322-0552**, T. Stančević, E. Smajić). Opremu ćemo uzeti na nekoliko dana i to je sve što se tiče uslova

Računarske komponente koje prikazujemo u rubrici TEST DRIVE instaliramo i testiramo na osnovnoj konfiguraciji firme „ŠUTLIĆ GENIUS" (486 DX5, 133 MHz, 16 MB RAM, Philips 14-inčni kolor monitor ..). Zahvaljujemo se firmi „ŠUTLIĆ GENIUS" na sponzorstvu ove rubrike.

miro Media 3D i Surf 3D

Susret grafičke kartice sa imenom i OEM verzije sa istim grafičkim procesorom





Do sada smo u više navrata pominjali S3 Virge grafički procesor koji se ugrađuje u više različitih kartica, kako anonimnih OEM proizvođača, tako i renomiranih i velikih imena (Diamond, miro, Acer i dr.). Razlike postoje, pa smo rešili da ih iznesemo, kako se jeftiniji i evidentno lošiji proizvodi ne bi skrivali iza aure proslavljanih modela.

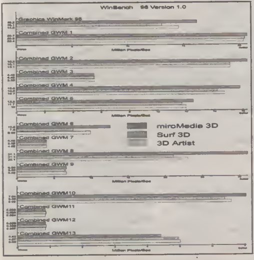
Pre svega, treba imati na umu da razultati koje kartice ostvaruju direktno zavise od memorije koja se ugrađuje na karticu, kao i od memorije kojom se kartica proširuje do punog kapaciteta. U tom smislu bolje su kartice koje dolaze sa već zalemljenom memorijom (pri čemu je fabrika izabrala memorije dovoljne brzine). U protivnom se pored posla oko naknadnog proširivanja kartice izlažete nepotrebnom riziku da dodavanjem memorije čak i pokvarite performanse grafičkog podsistema. Uzrok je neujednačenost u kvalitetu memorijskih čipova ili različita brzina memorije što pored pada performasi može dovesti i do drugih nuspojava, poput mrlja na ekranu u određenim rezolucijama.

Drugi važan faktor brzine grafičkog podsistema čini drajver za grafičku karticu. S3 Virge 3D kartice pod Windowsom 95 koriste DirectX drajver kao optimalno rešenje. Međutim, i tu postoji nekoliko verzija drajvera. Osnovni drajver je Microsoftov i dobija se uz Windows 95 (verzija od avgusta 1996. godine, kod nas poznat kao Windows 96 ili 97). Kako se u međuvremenu pojavio nov set DirectX drajvera od kojih su za grafički podsistem relevantni DirectDraw i Direct3D drajveri, preporuka je da se ti drajveri instaliraju na mesto starih.

Drugi drajver koji se može slobodno postaviti umesto Microsoftovog generičkog je noviji drajver firme S3, namenjen svim karticama sa S3 Virge 3D čipom. Ovaj drajver se najčešće isporučuje sa OEM karticama, uz propratni softver koji se minimalno razlikuje od kartice do kartice, najčešće samo po logotipu OEM firme. Treći skup drajvera su oni koji se isporučuju uz kartice sa imenom, ali se u većini slučajeva mogu koristiti sa svim OEM karticama, uz neka ograničenja. Tako će stavka vezana za funkcije TV-tjunera biti nedostupna ukoliko kartica ne poseduje TV-tjuner čip, kao što ga nema ni testirana *miro Media 3D*. U slučaju miroa, drajver je noviji u odnosu na onaj koji se dobija uz Windows 95 i nosi datum 13. septembar 1996. godine.

Na kraju, ostaje vam da konsultujete WWW stranicu proizvođača i potražite najnoviju verziju drajvera, ili da ih potražite od svog dobavljača.

Sledeća važna stvar koja će se odraziti ne samo na brzinu grafike već i na kvalitet slike jeste frekvencija osvežavanja slike. Važno je da kartica bude trpeljiva prema monitorima iz ekonomske klase, odnosno da korisnicima omogući da samostalno podese frekvenciju osvežavanja slike prema monitoru koji poseduju. Tako su OEM kartice po pravilu prilagođene OEM monitorima, a bolje i skuplje kartice prilagođene boljim i skupljim monitorima. Testirani *miro Media 3D* ne instalira svoju alatku za podešavanje frekvencije slike, a u startu nije podešen za „obične" monitore kakav je recimo „Philips 14C". Za rezoluciju 800 x 600 nudi frekvenciju od 56 Hz, što je na granici podnošljivosti. U višim rezolucijama slika gubi sinhronizaciju jer monitor ne podržava „non interlaced" modove.



Sve ovo unosi pometnju kada je potrebno porediti sisteme koji nisu testirani na identičnim konfiguracijama i u istim uslovima rada. Rezultati pokazuju da je *miro MEDIA 3D* kartica šampion u većini kategorija - neznatno je podbacila u GWM 3 i 11, a u testu sa iscrtavanjem ispunjenih elipsi (GWM 13) podbačaj je iznosio 13% u odnosu na *Acer 3D Artist*.

Pre nego zaključimo, treba pomenuti da je „mirova" kartica došla u luksuznom pakovanju, sa dva instalaciona CD-a i jednim CD-om sa demo verzijama 3D igara koje su optimizovane za S3 VIRGE 3D pocesor. U osnovnoj varijanti MEDIA 3D se može povezati na TV monitor kao i Trident ProVidia. Što se PAL video izlaza tiče, kvalitet slike je nešto niži od ProVidiinog. Nedostaje antiflicker opcija kada se pušta MPEG, a nedostaje i real-time video resampling, pa je video lošijeg kvaliteta kada se pušta preko celog ekrana. Kod OEM varijante kartice nema govora o PAL video izlazu.

Iz svega se može izvesti pouka - kartice „sa imenom" su evidentno bolje izrade i postižu bolje rezultate, ali svako iz svog ugla treba da sagleda da li je spreman da tu razliku i plati.

Nikola STOJANOVIĆ

Surf 3D ustupio „Computer Dream"
miro Media 3D ustupio „List Computers"

STB Lightspeed 128

Sve što ste oduvek očekivali od video kartice na jednom mestu

U višoj klasi video kartica vodi se mrtva trka između koncepta povećanja „sirove" brzine i uvođenja 3D funkcija u postojeću tehnologiju - i jedno i drugo daje relativno dobre rezultate koji su sasvim uporedivi. U prvu kategoriju spada nekolicina kartica zasnovanih na prvom 128-bitnom grafičkom čipu, *Tseng ET 6000*, koji se zaista odlikuje impresivnom brzinom obrade video informacije, dok su sa druge strane kartice bazirane na nekom od sve brojnijih 64-bitnih 3D čipova (Virge, Laguna, Matrox Mystique, ATI...).

STB Lightspeed je bila prva 128-bitna kartica na svetskom tržištu i već smo pre nekoliko meseci imali prilike da vidimo prve primerke. Ako su se prvi mačići i bacali u vodu, za ovih nekoliko meseci STB Lightspeed je sazreo kao proizvod i sa novom verzijom BIOS-a i novim drajverima svakako otklonio sve mane prvih serija.

Kao i sve kartice iz visoke klase, STB Lightspeed stiže raskošno opremljen, sa čak 4 CD-a sa najnovijim 3D igrama (Terranova, Rama, Earthsiege 2 i Silent Thunder). Pored dva priručnika, tu su i diskete sa drajverima za Windows 3.1 i 95, ali ne i disketa sa DOS programom za podešavanje frekvencije osvežavanja, koja se u priručniku pominje. Ne znamo da li je propust do distributera ili proizvođača.

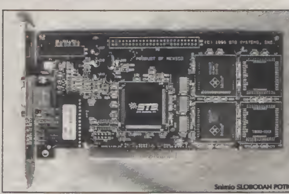
Kartica je opremljena neobičnom količinom od 2.25 MB posebne MDRAM memorije, koja je projektovana specijalno za ovaj čip, a omogućuje duplo širu magistralu za protok podataka od klasične. Kartica je neobično dugačka za PCI periferiju, tako da vam se, posebno na pločama manjih dimenzija, lako može dogoditi da vam kuler procesora ostavlja mali izbor PCI slotova u koje je možete nabosti.

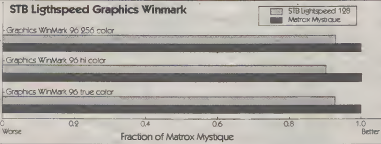
Ako bi trebalo sabrati utiske u jednoj rečenici, rekli bismo da je u pitanju jedan izuzetno uravnotežen proizvod, bez slabih tačaka, čiji se rezultati u različitim sferama primene kreću od natprosečnih do briljantnih. Jedine zamerke koje možemo uputiti primetili smo na samom početku testiranja - nešto tamniju sliku i slabiji kontrast (što se može tumačiti i kao stvar ukusa).

Vision 95 panel za podešavanja ne integriše se u sistemski Display Properties, već funkcioniše kao autonomna rezidentna aplikacija. U poređenju sa onim što smo videli kod Matroxa, neočekivano je siromašan opcijama i relativno nepraktičan (npr. morate prvo preći u rezoluciju koju želite, pa joj tek onda podesiti frekvenciju osvežavanja?). Ipak, ova aplikacija korektno vrši svoj posao, a virtuelni desktop (veći od ekranske rezolucije), kao i višestruki desktopi između kojih se lako prebacujete kombinacijom tastera, funkcionišu impresivno.

Fabrički testovi performansi stavljaju STB Lightspeed na drugo mesto među karticama koje smo testirali, sa zanemarljivim zaostatkom u odnosu na Matrox Mystique. Međutim, činjenica da nismo naišli apsolutno ni na jedan problem nekompatibilnosti, kao i da nismo zabeležili podbačaj u performansama ni u jednoj sferi, dozvoljava nam da mime savesti proglasimo podelu trona. Prednost 128-bitnih kartica nad 3D karticama je upravo u tome što njihova neosporna brzina procesiranja slike omogućava ujednačene dobitke u svim domenima i nije uslovljena korišćenjem 3D funkcija. Drugim rečima, brzina je mnogo iskoristiviji potencijal od funkcija specifičnih namena.

Ako su oblasti grafičkog dizajna i 3D projektovanja etalon za procenu oštrine i stabilnosti slike, realističnosti game i kvaliteta boja uopšte, jedini sud o brzini jedne kartice u današnje vreme može se dati na osnovu ponašanja u 3D igrama (ubuduće možemo očekivati da igre apsolutno diktiraju dalji razvoj grafičkih karti). STB Lightspeed 128 briljira u svim igrama u kojima je proban. Kao još jedna od kartica koja je VESA 2.0 kompatibilna, u Quake-u (koji koristi ovaj novi standard) je ostavio izuzetan utisak, omogućavajući ne samo rezolucije do 800x600 kao ostale VESA 2.0 kartice koje smo probali, već punih 1024x768! Pri tom je brzina animacije u, recimo, 360x480 na istom nivou kao kod konfekcijskih kartica u 360x240.


Snimio SLOBODAN POTIĆ



Ako ste ljubitelj MS Flight Simulatora 95, STB će vam priuštiti doživljaj od koga zastaje dah: u pejzažima koji su srednjeg grafičkog intenziteta frame rate će često šiknuti i preko 40! Čini se da se STB-ovi Windows drajveri sa Direct X-om snalaze najbolje od svih koje smo do sada probali - hi color ne donosi apsolutno nikakvo usporenje u odnosu na 256 boja, dok prelazak u true kolor dovodi do simboličnog gubitka brzine.

U domenu MPEG-a, rezultati koje STB daje sa ovim drajverima su do sada nezabeleženi - nema nikakvih varijacija u frame rateu, bez obzira na na mod prikaza i paletu boja. Bilo da puštate 1x ili full screen, 8, 16 ili 24-bitnu paletu, uvek ćete dobijati više od 50 fps! Svima koji se barem malo bolje razumeju u PC grafiku, ovo bi trebalo da bude najbolji pokazatelj o kakvom izuzetnom proizvodu je reč.

Kada nam je teško da se oprostimo od nekog komada hardvera, to sigurno dovoljno govori. Često od nas očekuju da hvalimo nešto što nas ostavlja ravnodušnim. Prema novom STB Lightspeedu bili smo skeptični, a ulepšao nam je dan.

Aleksandar VELJKOVIĆ

Proizvod ustupio „T.M. Computers"

WD Caviar 34000

Disk zvani želja



Nepisano pravilo je da nikada nećete biti zadovoljni kapacitetom svog hard diska. Otprilike na svaka 2-3 meseca najveći proizvođači diskova osvoje po još jedan stepenik na lestvici kapaciteta i za čudo - odmah nadu kupce. Objektivno gledano, danas vam je za normalno korišćenje računara sasvim dovoljan disk od 1,3 GB, najmanji koji se može naći. Ali, neke specifične primene gutaju enormne količine prostora (npr. CD mastering, ili muzički HD rikording, a bogami i digitalna video produkcija), a ima i snobova koji „sporta radi" menjaju disk svaka tri meseca.

Na sve smo bili spremni, ali nas je novi Western Digitalov model od „masnih" 4 GB ipak zatekao. Već na prvi pogled jasno je da povećanju gustine pakovanja podataka, izgleda, nema kraja - ovaj disk istih je dimenzija kao i svi prethodni modeli iz serija dva i tri. Jedina razlika je u tome što je veličina štampane ploče smanjena za četvrtinu, a ležište motora je izbilo na gornju površinu. Koristan novitet su nove šeme džampovanja koje su iznudili problemi mnogih korisnika sa nešto starijim pločama i diskovima većim od 2 GB - tu su još 2 reda pinova i alternativni sistem džampovanja za slučaj da se problemi te vrste pojave.

Znali smo da WDC 34000 sa svojih 7752 cilindra ima konkurenciju što se kapaciteta tiče (Maxtor), a samo nekoliko sati rada s njim bilo je dovoljno da ustanovimo da prave konkurencije u ostalim aspekrima nema. Prvo iznenađenje bilo je činjenica da je neverovatno tih - moraćete dobro da se napregnete da biste ga uopšte čuli kako radi, što je u suprotnosti sa ranijim WD modelima. Strepeli smo da će pravljenje samo jedne particije na disku ovih dimenzija, iz čisto mehaničkih razloga, uzimajući u obzir brzinu pristupa, imati nepovoljan odraz na performanse. Ali, *WD 34000* nas je ponovo iznenadio: sa particijom od 4 GB ostavio je iza sebe čak i do sada najbrže modele Quantum Fireball diskova od 2,1 i 3,2 GB, čime je opet poveo u mrtvoj trci između WD-a i Quantum-a. Po merenjima koja su obavljena na disku popunjenom nešto više od pola (dakle, u realnim radnim uslovima), Fireballi ostaju nekih 2-3% iza njega, a Quantum Scirocco od 2,5 GB čak oko 10 procenata.

Sa odličnim vremenom pristupa i ujednačenim snalaženjem s fajlovima svih veličina, ovaj disk pruža ne samo dovoljno prostora za ostvarenje svakog vašeg projekta, već i brzinu koja je za poslove koji taj kapacitet zahtevaju najčešće izuzetno važna. Do sada se obično pribegavalo duplo skupljim SCSI diskovima, ali današnji vrhunski IDE modeli takođe mogu da odgovore najvišim zahtevima. Pouzdanost na duge staze, nažalost, možete da testirate samo vi, korisnici, jer ovi diskovi kod nas obično ne provode više od nekoliko dana. Ali iz svega što smo videli, nemamo razloga da sumnjamo da će ovaj disk raditi u najboljoj tradiciji nereciklliranih WD diskova (model je i tako previše nov da bi već bilo recikliranih primeraka).

Aleksandar VELJKOVIĆ

Proizvod ustupio „Tera-com"

Toshiba XM5620B

Redak CD-ROM-Japanac na domaćem tržištu

Do nas je došao osmobrzinski model CD-ROM drajva firme „Toshiba" iz ograničene serije koja se pojavila na domaćem tržištu. Kako se u prošlosti nismo susretali sa CD-ROM drajvovima ove firme, testiranju smo pristupili bez predrasuda.

Na prvi pogled utvrdili smo da je drajv nešto kraći, a sa zadnje strane je prostor iznad IDE konektora slobodan. Nije izostavljen digitalni audio izlaz, dok je nivo signala na standardnom analognom izlazu nešto viši, što se manifestuje glasnijom muzikom sa CD-a. Nismo imali uslova da se pozabavimo analizom frekvencija semplovanih uzoraka zvučnog zapisa, koja bi pokazala zastupljenost određenih frekvencija u zvučnom spektru uzorka. Subjektivno gledano, zvuk je filtriran tako da su basevi ublaženi, dok je sredina zvučnog spektra nešto izraženija, na štetu visokih tonova. U tom aspektu, Sanyo CRD 168P koji se istovremeno našao na testu, predstavlja bolji izbor. Kako smo pomenuli, Toshiba poseduje digitalni audio izlaz kojim se eliminiše ovaj nedostatak.

Elementi na prednjoj maski su standardni. Dugme za izbacivanje diska je oblo, točkić potenciometra je tamnosive boje. Mehanizam za ubacivanje diskova se inertno odaziva na komandu za izbacivanje fioke, a dok je fioka u pokretu ne prima dalje komande. Na ležištu za diskove postoje stopice za učvršćivanje diska za vertikalni režim rada. Ceo mehanizam je nežniji nego što bi trebalo. U toku rada pokazalo se da drajv proizvodi neuporedivo manje vibracija i buke od Sonyja, pa i Hitachija



Snimio SLOBODAN POTIĆ

Toshiba *XM560B* ostvaruje solidne performanse prilikom sekvencijalnog čitanja, sa svojih 1211 KB/s. Svi pokušaji da izmerimo vremena pristupa podacima nisu urodili plodom. CD-ROM bi samo „proleteo" kroz faze testa, a program bi registrovao suluda vremena pristupa reda veličine nekoliko hiljaditih delova sekunde. U nedostatku boljeg softvera za testiranje, pogledali smo performanse prilikom čitanja stabla sa svim fajlovima na CD-ROMu, iz DOS Prompta pod Windowsom. Rezultati su bili bolji od očekivanih - XM5620B je stablo pročitao za 31,63 s, dok je njegov takmac Sanyo to isto postigao sa 1,18 s zakašnjenja.

Opšte uzevši, naša najveća zamerka ovom CD-ROM-u odnosi se na njegov mehanizam za ubacivanje diskova, dok kvalitet zvuka nije razlog za brigu. Zgodna osobina ovog drajva je to da se ne može zbuniti podmetanjem radikalno oštećenih diskova, pa vas kao ni Sanyo neće dovesti u nezgodnu situaciju da se sistem zablokira samo zbog greške u čitanju. Sve u svemu nema razloga za oduševljenje, ali ni (što je mnogo važnije) za razočarenje sa Toshibom XM5620B.

Nikola STOJANOVIĆ

Proizvod ustupio „Genius Šutić i Mikrodizajn"

Sanyo CRD-168P

U međuvremenu - osmobrzinac



U trenutnoj ponudi se pored osmobrzinaca firme „Sanyo" mogu naći još i modeli Sony CDU311, Creative 8X, odnosno Vuego (radi se o istovetnom proizvodu), koje smo isprobali i opisivali na ovim stranicama. U međuvremenu smo se suočili sa modelima koji su se zbog neredovnih isporuka kratko zadržavali na tržištu.

CD-ROM drajv dolazi u OEM izdanju, sa knjižicom i standardnim kablićem za zvuk. To znači da nećete morati da „budžite" i lemite, kao autor ovih redova, da biste isprobali zvuk na CD-ROM drajvovima koji se ne isporučuju sa sopstvenim kablićem, a poseduju egzotične verzije konektora.

Za razliku od Creative 8X CD-ROM drajva, Sanyo ne poseduje Play/Next dugme za kontrolu CD plejera. Nedostaje i digitalni izlaz za zvuk pomoću koga bi se mogao povezati na neke savremenije zvučne kartice, obezbedivši direktan prenos zvučnog zapisa sa CD-a na neki drugi uređaj, bez konvertovanja zvuka u analogni oblik. Kvalitet zvuka na analognom izlazu zavisi i od DA konvertora koji je ugrađen u CD-ROM. To nam daje povoda za priče o tome koji je odnos signal/šum na audio izlazu, koliki je uticaj seek mehanizma na zvuk prilikom skoka sa jedne na drugu traku CD-a itd.

Mehanizam za ubacivanje diskova poboljšan je dodatnim stopicama za fiksiranje CD-a prilikom rada u vertikalnom položaju. Sam mehanizam je poslovično dobre izrade, što znači da može da posluži i kao držač za šolju s kafom, ili čak toplom čokoladom.

Performanse CD-ROM čitača zadovoljavaju naše kriterijume za osmobrzinske modele. Vrednosti minimalno odstupaju od merenja do merenja, barem kada se radi u DOS okruženju. Za to je delom zaslužan memorijski bafer od 128 KB/s. Tako je transfer izmeren pomoću programa *CD Test* iznosio 1202 KB/s sa prosečnim vremenom pristupa od 296 ms. Kada je reč o vremenu potrebnom za pronalaženje susednih zapisa (od sektora do sektora) *CD Bench* nas je obradovao cifrom od 28 ms u proseku. Prosečno vreme pristupa podacima prema CD Benchu iznosi 130,37 hiljaditih delova sekunde. O rezultatima koje ilustruju rad u Windows 95 i NT okruženju nemamo validnu informaciju.

Onim što smo videli možemo biti zadovoljni. Za Sonyja smo svojevremeno izneli argumente zbog kojih ga ne preporučujemo našim čitaocima, dok smo se o Creativeu pozitivno izjasnili. Između je ostalo dovoljno prostora za Sanyo CRD-168P.

Nikola STOJANOVIĆ

Proizvod ustupio „Rebel Soft"

Maxtor 85120A8

Masa puta brzina



Dok se sa lakiranih korica referentnih svetskih časopisa šepure slike diskova-kapitalaca (četiri i više GB), u našoj maloj redakciji se na milost i nemilost prepuštaju najzanimljiviji primerci. „Western Digitalov" model od četiri i kusur gigabajta se pokazao kao odličan izbor po pitanju kapaciteta i brzine. „Maxtorov" model od 5120 MB, poseduje za jedan stepenik veći kapacitet, ali mu performanse nisu očaravajuće. Da ne bi bilo zabune (WDC-a smo testirali na drugoj platformi), Maxtora smo poredili sa redakcijskim referentnim primerkom - Seagateom od 2,1 GB (u Connerovom kućištu). Kada se formatira pod 32-bitnim FAT-om, ovaj disk sa 5 GB fizički raspoloživog prostora, ostane sa 4,74 GB korisnog kapaciteta. Na Amigi smo postavili dve particije (4095 MB i „ostatak" od 787 MB), formatirali pod FFS-om, i dobili ukupni kapacitet od 4,76 GB.

Disk je upakovan u standardno „-Maxtorovo" kućište od tankog lima, lagan je i ne greje se za razliku od nekih „armiranih" modela, kojima ni boravak u „Terminatorovoj presi" ne bi naškodio. Karakteristika ovog diska je mala potrošnja struje (0,2 A na 5 i 0,42 A na 12 V), što ga uz bešuman rad i nizak nivo vibracija koje proizvodi, stavlja u red najboljih primeraka za ugradnju u prenosive računare, ali i Amige 1200.

Poseduje ni manje, ni više nego pola megabajta internog keša koji pokrivaju nesavršenosti mehanike. „Ko je spor vadi se na keš", moglo bi se reći. U ukupnom skoru, performanse su za oko 10% bolje od referentnih (mereno pomoću WinBench 97 paketa). U konkretnim situacijama rezultati su nešto bolji - za čitanje slučajno izabranih lokacija *Winbench 97* je prijavio poboljšanje od oko 27%, dok je pri upisu bio 23% bolji od reference. Najveće poboljšanje smo očekivali u oblasti sekvencijalnog čitanja - 42,4% pri čitanju i 50% poboljšanja performansi pri upisu, potvrdili su naša očekivanja. Na Amigi je *SysInfo* izmerio brzinu od fantastičnih (za Amigu) 2104 KB/s što je prevazišlo sva očekivanja. Kako je disk keširan, transfer je na nivou najvećeg mogućeg za Amigin interni kontroler. Tokom transfera, slobodno procesorsko vreme drastično smanjuje i približava nuli.

Veliki su u modi, moglo bi se zaključiti. Već prve konfiguracije za DVD mastering će u sebi morati da poseduju barem još jedan ovakav disk, s obzirom da DVD u startu donosi kapacitet 4,7 GB. A tu se mora ostaviti materijal za RAW image. Ono što nam sada izgleda kao prekomerno, sutra će biti nedovoljno. Zato održite korak sa svetom, ili kako bi neki „sportisti" rekli „Keep up!".

Nikola STOJANOVIĆ

Proizvod ustupio „Amiga Centar"

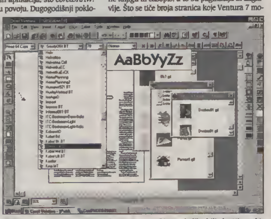
Corel Ventura 7

Stara Lady vraća se u velikom stilu - izgleda savremeno, a godine joj se, hvala bogu, vide

Nekada je *Xerox Ventura Publisher* bila moćan i nezamenljiv DTP program. Međutim, njene mogućnosti postajale su vremenom sve skromnije da bi početkom devedesetih potpuno posustale pred naletom brojnih noviteta koji su, pod okriljem Windowsa, doneli osveženje u radu na PC računarima. *Ventura 2.0* i *3.0* davno su zaboravljene, a verzija 4.0 napravljena 1992. godine, iako potpuno prilagođena za rad pod „prozorima", skoro da je svrstana u istu kategoriju zbog brojnih bagova i problema sa učitavanjem dokumenata rađenih prethodnim verzijama. U međuvremenu otpočinje proces prilagođavanja postojećih grafičkih programa za *Macintosh* na PC računare. Program N°1 za PC u pogledu brzine, kompaktnosti i binarne kompatibilnosti sa *Macom* na nivou datoteka svakako je *QuarkXPress*, a u istom društvu su *FrameMaker* i *Page Maker* kao neprikosnoveni DTP programi za Mac (i PC). Pokušaji reanimacije od strane „Xeroxa" da se *Venturi* u verzijama 4.1 i 4.2 omogući život pod Windowsom urodili su donekle plodom, ali je sve to bilo nedovoljno da *Ventura* povrati stari sjaj. Definitivno je otpisana kao DTP program na koji se može ozbiljno računati. Koristili su je još samo retki poklonici neprekidno izloženi nadobudnim pogledima superiornih fanova *QuarkXPressa*.

Ventura:QuarkXPress - 0:1

Venturu je, nakon verzije 4.2, kupila kanadska firma „Corel" i svrstala je u paket svog osnovnog programa *CorelDRAW*. Prvobitno se pojavila *Beta* verzija *Venture 5.0*, a nešto kasnije *Corel Ventura* postaje samostalni program. Poklonici *Venture* kažu da je paket solidno urađen, ali je očigledno da je korisnika bivalo sve manje jer su se privoleli carstvima *Quarka*, *PageMakera* i *Frame Makera*. Firma „Corel" lansirala je potom na tržište *CorelDRAW! 6.0* u kojem od *Venture* nije bilo ni traga. U međuvremenu se pristupilo korišćenju 32-bitnih aplikacija, što *CorelDRAW! 6.0* i jeste bio - ali u povoju. Dugogodišnji poklonici malenog-šarenog balona složiće se sa konstatacijom da se tek od verzije 7 može govoriti o relativnoj stabilnosti *CorelDRAW* paketa, uz napomenu da je matična kuća učinila sve da uhvati korak sa novim izazovima i izađe u susret željama i potrebama krajnjih konzumenata.



Bili smo prijatno iznenađeni otkrićem da se *Ventura 7* pojavila kao samostalan paket koji, zajedno sa paketima *CorelDRAW 7* i *Corel Office*, predstavlja „Corelovu" viziju integrisane DTP budućnosti. *Corel Ventura* obavijena novim ruhom može ozbiljno da ugrozi rejting *QuarkXPressa* na DTP top-listi ukoliko se uskoro ne pojavi nova verzija.

Pored *Corel Venture 7*, na dva CD-a dobijaju se i brojne druge aplikacije: *Word Perfect 7*, *Web Bilder* i *Designer*, *DataBase Publisher*, *Photo Paint 6*, *CD Creator*, *Script Editor*, *Capture*... Ukoliko se odlučite za kompletnu instalaciju „oprostite" se od 300 MB na disku, a ako ste štedljivi onda je dovoljno odvojiti i 60 MB. Ako ste u posedu i *CorelDRAW-a 7* primetićete da se neke aplikacije ponavljaju, da je korisnički interfejs usklađen i da oba paketa imaju paletu od 1000 „Bitstreamovih" fontova (*TrueType* i *Type1*). Što se radne konfiguracije tiče, bićete srećni samo ako imate minimum 16 MB (poželjno 32) na Pentiumu 133 MHz.



S obzirom da sam pasionirani korisnik (ovisnik!) *QuarkXPressa*, početna „testiranja" *Venture 7* propraćena su brojnim nevericama. U početku se svaka operacija završavala pitanjem: „Vidi, vidi....zar i to ima?". Posle se sve odvijalo spontano, na opšte zadovoljstvo. Bila sam iznenađena prisustvom master strana (i tu se setih mojih davnih iskustava sa *Quarkom* i početničkih brljotina). Broj im je proizvoljan i na njima su smešteni podaci o formatu, orijentaciji strane, linijama vodiljama *(guidelines)*, marginama, broju stubaca i standardnim elementima koji čine knjigu ili časopis, a to su paginacija ili zaglavlje. Što se tiče broja stranica koje Ventura 7 može da „istrpi" reč je o nekoliko hiljada. Nisam bila u mogućnosti da isprobam ovakvu jednu egzibiciju, ali mislim da bi autorima ovog monolitnog programa trebalo da poverujemo na reč.

Ventura:QuarkXPress - 1:1

Osnovni pojmovi koji se od davnina susreću u radu s *Venturom* su: *Chapter* (poglavlje), *Paragraph* (pasus), *Tag* (oznaka), *Style Sheet* (stil) i *Frame* (okvir). *Tagovi* su skup parametara koji određuju način slaganja pasusa (izbor fonta, tip poravnanja, razmak između redova...). Više pasusa mogu imati isti način slaganja. Za slaganje jednog poglavlja *(Chapter)* potrebno je formirati veći broj oznaka *(tagova)* - za naslov poglavlja, odeljka, pasusa osnovnog teksta. Ono što se prvi put sreće u *Venturi 7* je *Character Tag* (proizvoljno selektovan tekst). Broj tagova u stilu praktično je neograničen.

U „Svetu kompjutera" za naslove koristimo font *Kabel* koji (u Quarku, naravno) horizontalno deformišemo na 85 odsto. Pokušala sam to isto da učinim i u *Venturi*, ali sam shvatila da tako nešto - ne postoji. Za izvođenje ove akcije postoji nešto drugo, veoma blisko *CorelDRAW*-fanovima i zove se *Artistic Text*. Tekst otkucan kao *Artistic Text* tretira se isto kao objekat u *CorelDRAW-u* i možete ga deformisati horizontalno i vertikalno, zakositi ga, pobacati po linijskoj putanji ili pretvoriti u krive i dodati nove nodove.

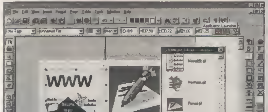
Postojanje uslovnih tagova veoma je korisno. Njihova primena je višestruka. Ako, na primer, radite na nekom projektu koji sadrži poverljive podatke za koje treba da zna samo nekoliko čla-

nova tima, uslovni tagovi nalaze svoju primenu. Poverljivi delovi projekta dostupni su samo onima koji znaju šifru.

Kao što kod *Quarka* postoje *Picture Box* i *Text Box*, tako kod *Venture* postoje okviri *(Frames)*. Okviri služe za smeštanje tekstova, slika, grafikona i mogu biti pravougaoni, elipsoidni, zvezdasti ili crtani slobodnom rukom. Sadržaj okvira može da se rotira zajedno sa okvirom, a može da se rotira i nezavisno od njega – po potrebi i kreativnoj zamisli.

Podrška za tabele i formule postoji još od verzije 2.0 i uvek je predstavljala jaku stranu *Venture*. Sada su pridodate i *spreadsheet* mogućnosti, što u praksi znači da *Ventura* može nad numeričkim poljima u tabeli da obavlja neke manje ili više jednostavne matematičke operacije. Ako ste navikli na *Excel*, moguće je već pripremljenu unakrsnu tabelu importovati u Venturu. Rad sa formulama nije se mnogo promenio u odnosu na prethodnu verziju, što znači da je standardno dobar. *Ventura* se bez mnogo napora može upotrebiti za prelom dokumenata koji uključuju veoma složene formule (na primer udžbenici za matematiku, fiziku ili hemiju). Za poređenje, *QuarkXPress* u osnovnoj verziji nema nikakvu podršku za rad sa formulama ili tabelama, pa se moraju dokupiti posebne ekstenzije.

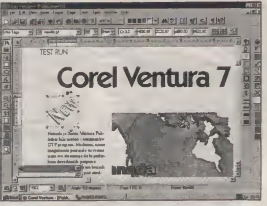
Prisustvo *Modeless* kurzora omogućava selekciju okvira i njegovog sadržaja (tekstualnog i grafičkog) bez suvišnih pokreta mišem (ili tastaturnim komandama) u pravcu *toolbara*. *Corel Ventura* shvata različitost vrste objekata na kome se trenutno vrše intervencije (položaj kurzora) i automatski menja alatku u odgovarajuću.



Možete kreirati sopstveni *toolbar* ili meni u zavisnosti od potreba, kao što možete optimizovati veličinu *toolbara* kako bi zauzeo minimum radnog prostora.

Ventura:QuarkXPress - 1:0

I dalje je prisutan *OLE (Object Linking and Embedding)* koncept, odnosno razmena podataka sa drugim programima. Kada se jednom formira *Ventura Library* (biblioteka koja sadrži kako grafičke elemente, tako i poglavlja, frejmove, tagove, stilove, mastere) uvek je u vezi *drag & drop* mehanizmom sa publikacijom. Ako se neki element koji je sačinjen u drugom programu nakon prebacivanja u Venturu promeni u programu u kojem je nastao, dolazi do njegove promene i u Venturi.



„Font družinu" u slučaju *Corel Venture 7* čini, već pomenutih, 1000 članova. To su *TrueType* i *Type 1* fontovi firme „Bitstream". *TrueType* fontovi sadrže YU slova po kodnom rasporedu 1250. Nije ih moguće koristiti pod Win 95 bez izmene fajla GDI.EXE. Za one koji više vole *Type 1* fontove priložen je program *Adobe Type Manager 4.0 (Lite* verzija). Na jednom (od dva CD-a) nalazi se i nekoliko internacionalnih fontova koji imaju i naša ćirilična slova (npr. *Handycraft*). Prisustvo *TrueDoc* tehnologije omogućava bezbolnu prenosivost dokumenta na drugi računar bez bojazni da će se pojaviti poruka „missing fonts" ukoliko upotrebljeni fontovi nisu instalirani na drugom računaru.

Bitmapirane slike obrađene u *Adobe Photoshopu* uvoze se u *Corel Venturu* uz pomoć komande *Import Pictures*, *drag & drop* opcijom iz biblioteke *(Ventura Library)* ili prostim linkovanjem. Postoji mogućnost i obrade bitmapirane slike direktno u Venturi ali to svakako ne može da zameni kvalitet neprikosnovenog *Photoshopa*. Kada su u pitanju jednostavne operacije, kao na primer *mirror*, nepotrebno je gubiti vreme vraćanjem u *Photoshop*. Prisutne su i opcije rotacije slike, prebacivanje iz RGB u CMYK, podešavanje kontrasta, osvetljenja, a slike se mogu i skenirati iz *Venture*.

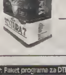
U procesu rada na izradi nekog časopisa, jedan od veoma korisnih postupaka jesu intervencije lektora. No, neblagovremeno lektorisanje teksta može da bude neprijatno po tehničkog urednika ako na red stigne nakon preloma. Kao posledicu toga imamo unošenje ispravki u DTP programima, što je veoma skrolujuće-zamoran posao. U *Corel Venturi* i za to postoji rešenje. Tekst se edituje u *Corel WordPerfectu 7*, a slučaj s početka ovog pasusa rešava se u *Copy Editoru*. Njegovim aktiviranjem dobija se sirov tekst u koji se unose izmene ili naknadne ispravke nakon čega se vraćate na *Page Layout* i nastavljate sa prelamanjem.

Pojava Interneta i u „našem malom mistu" donela je radost a bogami i nove izazove. Ah, taj WEB! Kakvih se sve čuda do sada nismo nagledali surfujući po svetu, pa s toga moram spomenuti da i *Ventura* HTML za trku ima. Opcijom *Publish To HTML* prelomljena strana se automatski konvertuje u standardni WWW format. Od ove opcije ne treba očekivati čudo, jer krajnji rezultat u mnogim slučajevima ne izgleda identično originalu. Višestubačni prelom će se, na primer, izgubiti jer nije podržan HTML-om. Za Web kreacije je, ipak, najbolje koristiti priloženi program *Corel Web Designer*. Da bi kolekcija bila potpuna, tu je i opcija *Publish to Barista* koja uvodi podršku za *Javu*. Time su opcije za publikovanje dokumenata na Internetu kompletirane - na brz i lak način imate HTML i Javu, a da ne morate da provodite vreme detaljno ih proučavajući. Ali što je brzo to je i kuso. Ne dobija se bogzna kakva kreacija, no ne tražimo previše!

* * *

Možda vam sve ovo liči na savremenu bajku u stilu „Ventura i 40 razbojnika", ali verujte da preterivanja u pohvalama i nije bilo, pogotovo ako one dolaze od jednog okorelog „Quarkovca". *Ventura* je prošla prvi blic-test sa diplomom „vukovca". A za dalje... ne znam. Navika je moćna stvar.

Brankica RAKIĆ



Originalni softver dobili smo od proizvođača „Corel Corporation" iz Kanade

TIP: Paket programa za DTP
PLATFORMA: PC, Windows 95
MEDIJ: 2 CD-a

Prednosti: Novi standardi; prenosivi dokumenti; bolji rad sa tabelama; WWW stranice...

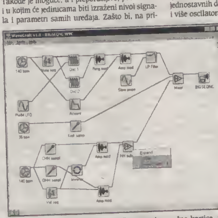
Nedostaci: Skoro da ih i nema.

Wave Craft 1.0

Emulacija rada analognih sintetizatora zvuka na PC platformama

WaveCraft je osmišljen tako da omogućava korisniku kreiranje „sinta" po sopstvenoj želji, a zatim i stvaranje zvukova pomoću istog. Program ima i značajnu edukativnu komponentu stoga što omogućava „običnom" korisniku da se upozna sa osnovnim principima analogne elektronske sinteze zvukova. S obzirom da se ipak radi samo o emulaciji i da su komplikovani proračuni prepušteni centralnom procesoru, logično je što se zvuci ne proizvode u realnom vremenu, već je za to potrebno određeno vreme (u zavisnosti od složenosti šeme i zadate dužine sempla).

Princip rada je jednostavan. Korisnik ima na raspolaganju razne komponenete (crne kutije) od kojih se sastoje i pravi sintisajzeri. Slažući i međusobno povezujući komponente na virtuelnoj *patch*-tabli, stvarate svoju „mašinu". Računar potom, sintetiše zvuk. Jedan od glavnih kvaliteta *WaveCrafta* je to što omogućava „igranje" sa raznoraznim elektronskim kolima bez znanja o tome od čega se ona sastoje i kako u stvari rade. Ovde je princip četvoropova - „crnih kutija", poznat iz elektronike, primenjen na najbolji mogući način: znamo šta dolazi na ulaz, gledamo šta dobijamo na izlazu, a da nas pritom uopšte ne zanima šta je unutra. *Patch*-tabla po kojoj se slažu komponente podseća zapravo na šahovsko polje (samo sa „malo" više kvadratića) gde se na svako mesto može umetnuti po jedna komponenta. A njih ima u izobilju: od klasičnih oscilatora (koji su inače glavni nosioci sinteze), preko raznoraznih filtera i modulatora, do *clock* generatora za sinhronizaciju. Projektovanje sintisajzera nije nimalo lak posao i daleko je od pukog slaganja komponenti po tabli („ma čušni ga tu pa da vidimo šta će da ispadne"). Treba se svakako pridržavati određenog redosleda i logike stvari, kako pri rasporedu komponenti, tako i pri njihovom povezivanju. Nemoguće je (a i besmisleno), na primer, dovođenje audio-signala na ulaz generatora šuma ili recimo *LFO (Low Frequency Oscilatora)*! *WaveCraft* i u ovom pogledu pokazuje zavidnu predusretljivost jednostavno ne omogućavajući korisniku da pravi takve gluposti. Zna se naime, za svaku komponentu (ilti sličicu) kakvi signali mogu da joj se dovedu na *input*, a kakvi da se vode sa *outputa*. Takođe je moguće, a i preporučljivo, podešavati i u kojim će jedinicama biti izraženi nivoi signala i parametri samih uređaja. Zašto bi, na primer, pojačanje pojačavača bilo izraženo u polutonovima (što je takođe moguće), kada je logičnije da bude u procentima, a da i ne govorimo o naponu izraženom u hercima! Program, naravno, i prilikom izbora ovih jedinica ima neka ograničenja (u zavisnosti od korišćenog uređaja) koja su tu da vas zadrže u granicama normale.



Komponenta se, na neko slobodno polje, postavlja prostim klikom miša i izborom iz pozamašnog spiska ponuđenih. Kada se klikne na već postavljenu komponentu, otvara se prozor u kome se bira da li želimo da joj menjamo parametre, da joj „otkačimo" neki od ulaza/izlaza ili jednostavno da je obrišemo („samo džabe troši struju"). U zavisnosti od izbora otvaraju se novi prozori itd. Jedna od najbolje stvari je dobro urađen *Help* kome se može pristupiti prilikom promene parametara bilo koje komponente i koji jednostavnim jezikom objašnjava čemu ona („do davola") služi („a uz to i ne radi"), kakve tipove signala može da šalje i prima i koje su joj najčešće primene. Povezivanje postavljenih uređaja se obavlja krajnje jednostavno: određena ikonica se „pokupi" mišem (kao u Windowsu) i dovede na ikonicu uređaja sa kojim želimo da je povežemo, a zatim sledi izbor nekog od odgovarajućih ulaza.

Na CD-u na kome se isporučuje *WaveCraft*-postoji priličan broj već urađenih šema, od onih jednostavnih do onih megalomanskih - sa 12 pa i više oscilatora. One će vam biti od velike koristi da biste „ušli u štos", naročito ako nemate velikih predznanja iz teorije zvučne sinteze i elektronike. Kako program svaki sintetisan zvuk snima na disk u WAV formatu, logično je što se na CD-u već nalazi i pozamašna zbirka semplova urađenih pomoću priloženih šema. *WaveCraft* omogućava i manipulacije sa već postojećim semplovima (u WAV formatu) i to upravo preko filtera i ostalih „džidžabidža" koje ste sami kreirali! Posle preslušavanja demo audio treka na CD-u, čiji su semplovi sintetizovani u *WaveCraftu*, isekvencirani na PC-u i reprodukovani pomoću obične 16-bitne 44 KHz zvučne kartice, možemo reći da je *WaveCraft* izuzetno moćan alat.

Postoji i *WaveCraft Lite* verzija programa koja je na sve moguće načine osakaćena, međutim koga program stvarno zanima neka poseti **www.lastunicrn.com/wavecrft.html**.

Vojislav ĆIRKOVIĆ

Orginalni softver dobili smo od proizvođača „Last Unicorn" iz Velike Britanije

TIP: Virtualna analogna sinteza zvuka

Prednosti	Nedostaci
Intuitivan rad	Nema podršku za DSP kartice

Corel Office for Java

Prvi ozbiljan paket pisan na Java programskom jeziku koji smo imali prilike da testiramo

Već dugo se govori o Javi kao programskom jeziku koji će ispuniti davnašnji san svih programera koji glasi: „*Write once, execute everywhere*" (Napiši program samo jednom, a on će se izvršavati na svakom kompjuteru). Upravo ovaj slogan „Sun Microsystems" uzeo je za svoj glavni slogan u vezi *Jave*.

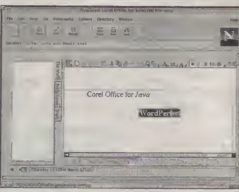
Međutim, da bi se zaista uverili u budućnost *Jave* i mogućnosti računara baziranih na *JavaOS* operativnom sistemu (princip *Java Computinga*), nisu nam bili dovoljni mnogobrojni apleti koje smo imali prilike da pogledamo na Internetu. Prvi pravi test dolazi iz „Corela" koji na tržište *Java* aplikacija ulazi sa poslovnim paketom

Zapravo, za *Corel Office for Java* već se i ranije čulo. Prvobitno se pričalo o sjajnom *office* paketu koji zauzima samo 600 KB, pa zatim o verziji koja zauzima čitav megabajt. Međutim verzija koju smo mi skinuli sa „Corelovog" sajta **(http://officeforjava.corel.com/notes.htm)** zauzima čitavih 2727 KB i nosi oznaku *Pre-Beta*. Kada se otpakuje, zauzima oko 6 MB.

Sam paket se učitava preko HTML dokumenta koji poziva glavni aplet. Kada se on učita, pred korisnikom se nalazi radna okolina na kojoj se nalaze ikone programa iz ovog paketa kao i ikone dokumenata. Na levom delu ekrana nalazi se mali komandni deo u kome je moguće izvršiti generalna setovanja za ceo paket. Programi koji čine paket su tekstprocesor *WordPerfect*, program za tabelarne proračune *Quattro* i skupina programa koja bi trebali da zamene rokovnik: notes, mailer, telefonski imenik i planer. Ovi programi na okupu čine jedan sa-

svim solidan *office* paket koji u svojoj *Pre-Beta* verziji obećava da će jednog dana biti sasvim upotrebljiv. Naravno, kada „Corelovi" programeri smanje spisak poznatih nedostataka sa deset A4 strana na samo nekoliko.

Verziju *Corel Office for Java* testirali smo na različitim računarima od 486 računara na 66 MHz preko 100 MHz varijante istog procesora i Pentium procesora iste brzine, pa sve do *Pentium Pro* računara na 200 MHz. Aplete smo startovali iz web browsera *Netscape Navigator 3.0, Netscape Communicator* i *Microsoft Internet Explorer 3.0* pod *Windows 95* i *Linux* operativnim sistemima. Tokom testiranja utvrdili smo da ponašanje *Java* programa nije potpuno identično na svim platformama. Naime, postoje izvesne razlike uglavnom u detaljima koje su posledice različite realizacije *Java* virtualnih mašina. Međutim kod *Netscapea* je zabeleženo različito ponašanje kod Windows 95 i Linux verzije. Zanimljivije od ovih sitnih razlika je što pod jednim browserom nisu dostupne neke opcije (za rad sa fajlovima kod *Netscapea*) dok kod drugih jesu, a po „Corelovoj" dokumentaciji najbolji rezultati postižu se ako se program pokrene iz *Java Development Kita*. Takođe pod *Netscapeom 3.0* nije moguće



pokrenuti programe koji čine rokovnik modul zbog nedostatka memorije, kako piše u *Java* konzoli, dok ih na istom sistemu *Internet Explorer* pokreće bez problema, kao i *Netscape Communicator*. Međutim, sve ove razlike biće ispravljene, što od strane „Corelovih" programera, što od strane programera zaduženih za realizaciju *Java* virtualnih mašina.

Ono što je u ovom trenutku izvesno je da je Java dosta zahtevna i da na pomenutim računarima (sve su imale 16 MB memorije sem *Pentium Pro* mašine koja je imala 32 MB) *Corel Office for Java* ima različit stepen upotrebljivosti. Na 486/66 mašini je neupotrebljiv, za 486/100 bi se moglo reći da je to mašina na donjoj granici upotrebljivosti ukoliko se koristi *Internet Explorer*, s obzirom da je nešto brži od *Netscapea*, dok je na P5/100 paket zaista upotrebljiv što se, naravno, može reći i za P6/200 konfiguraciju.

Ako je verovati prvoj lasti (koja ipak ne čini proleće) koncept *Java Computinga* ostvarljiv je i na mašinama koje nemaju posebne *Java* procesore. Međutim, definitivno je da za *Javu* familija Intelovih čipova počinje sa Pentiumom. U ovom prikazu je bilo više reči o funkcionisanju *Jave* pod nama dostupnim sistemima. Svi koje zanima *Corel Office for Java* neka prošetaju do „Corelovog" servera. Tamo će moći da vide najnoviju *Beta* verziju ovog paketa, pa će možda steći pozitivniji utisak.

Dušan DINGARAC
(dingo@galeb.etf.bg.ac.yu)

TIP: Integrisani (office) paket programa

[illegible]

Prednosti: Radi na svim platformama, nova verzija je dostupna odmah;

Nedostaci: Zahteva jaku mašinu; različito se ponaša na različitim platformama i sa različitim browserima.

PhotoFinish 4

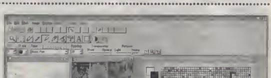
Ne vrhunski program za obradu slika, ali zato brži i jednostavniji

Pored „Adobeovog" *Photoshopa*, na tržištu postoji još čitav niz programa za obradu fotografija. Gomila njih je i mnogo brža, manje zahtevnija i prilagođenija „nepentijumskim" platformama, pa ih vredi razmotriti. Zbog toga vam, ovoga puta, predstavljamo jedan takav program. Izdala ga je kuća „Soft-Key International" i nazvala ga *PhotoFinish*. Trenutno aktuelna verzija je označena brojem 4 i zbog mnogobrojnih novosti koje su sa njom došle, zaslužuje pažnju skromnijih korisnika-retušera.

Pre svega, *PhotoFinish 4* dolazi na jednom CD-u, na kome se sem instalacije samog programa nalazi još i sijaset slika. One zauzimaju oko 420 MB, od ukupnih 470 MB koliki je ceo CD. Na ostalih pedesetak megabajta nalaze se obe instalacije (16-bitna i 32-bitna) kao i sve tri verzije TWAIN drajvera za *PhotoFinish*.

Treba odmah napomenuti da od *PhotoFinisha* ne treba očekivati previše. To je sasvim pristojan program za obradu fotografija, pa i više od toga. Pre svega, izuzetno je brz, pa je rad sa svim alatkama pravo zadovoljstvo. Sve osnovne alatke, koje bi jedan program ove namene trebalo da ima, *PhotoFinish* ima. Korisnički interfejs je u potpunosti u Windows stilu, mada bi se, eventualno, moglo zameriti to što je zbog veličine (visine) menija, ostao relativno mali prostor za prikaz fotografije koja se obrađuje.

Jedna od vrlina ovog programa je i sasvim solidan broj podržanih formata slika koje *PhotoFinish* može da učita i snimi. Sa te strane nema šta da mu se zameri, jer su svi iole upotrebljivi formati na okupu.



Pre par redova smo pomenuli i mnoštvo novosti koje je verzija 4 donela. One su veoma značajne jer su omogućile da se *PhotoFinish* preseli u onu grupu programa koja živi u modernom okruženju i koristi sve njegove blagodeti. Tako je od ove verzije *PhotoFinish* dobio podršku za 32-bitno okruženje, OLE 2.0, dugačka imena, kontekst senzitivne menije itd. U novoj verziji možete veoma jednostavno da kontrolišete transparentnost i pritisak alatke koju koristite, čime se donekle nadomešćuje nedostatak *pressure-sensitive* grafičke table, koja tako lepo radi u *Fractal Design Painteru*. Sem ovoga, dodato je i tako potrebno maskiranje, ali je uz njega dodat i tzv. *feathering*. Radi se o tome da kada primenite ovaj efekat na odabrani deo slike i prebacite ga na drugu sliku (recimo, ili oblast) primetićete da je selektovani deo otišao i malo iza granice koju ste definisali, ali će pritisak u tom delu biti slabiji. Taj deo se naziva „featherovani" deo, zbog te svoje jedinstvene osobine.

Zgodna novost u novoj verziji je i višestruka *Undo/Redo* opcija, koje korisniku daju mnogo više slobode i samopouzdanja (a samim tim i kreativnosti) da krene u eksperiment. „Četvorka" je donela i pristojan *Install Shield* sa kojim se može instalirati i 20 bonus fontova. Međutim, ovi

fontovi se neće deinstalirati zajedno sa *PhotoFinishom*! Izdavač sasvim korektno upozorava i na moguće probleme sa neproverenim drajverima za razne video karte (specijalno za NT 4.0) koje mi nismo iskusili tokom testa, verovatno zahvaljujući sjajnom *Diamondu 3D 2000*, koji je uvek na visini zadatka.

Od pojedinačnih opcija, najviše nam se dopala opcija za otklanjanje *moirea* kod sveže skeniranih slika. Ovo je za svaku pohvalu, jer ovu opciju nemaju ni mnogo ozbiljniji programi.

Iz ovih nekoliko redova mogli ste da zaključite kako *PhotoFinish* po svojoj snazi ne može da se meri sa *PhotoShopom*, ali ruku na srce, čak ni profesionalci ne koriste baš sve „Adobeove" cake. Zato, ako ste vlasnik prosečne konfiguracije sa bar 8 MB probajte ovaj programčić. Može vas namah osvojiti svojom jednostavnošću, brzinom i ne malim mogućnostima. Broj specijalnih efekata nije preveliki, ali će vam svakako biti dovoljan za probu. Od silnih fotografija koje se nalaze na CD-u nemojte očekivati previše, jer ni tematski, a ni po kvalitetu nisu bog-zna-šta. Zato ako vam trebaju slike na istom CD-u, bolje da se oslonite na neku svoju kompilaciju i uštedite 420 MB za nešto drugo.

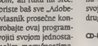
Stevan JOSIMOVIĆ

CD-ROM ustupio Media City

TIP: Program za obradu slika
PLATFORMA: PC (Windows)
MEDIJ: 1 CD

Winplay3 2.0

Prvi real-time ISO/MPEG Audio Layer 3 plejer



Winplay3 omogućava slušanje kompresovanih audio fajlova u CD kvalitetu. *ISO/MPEG Audio Coding Standard* predstavlja nov standard za audio kompresiju sa zadržavanjem istih audio performansi kao i orginalni audio zapis. Razvijena su tri stepena kodiranja i kompresije koji su nazvani *Layer 1*, *Layer 2* i *Layer 3*. *Layer 1* ima stepen kompresije 1:4, *Layer 2* od 1:6 do 1:8, a *Layer 3* omogućava kompresiju od stepena 1:10 do 1:12. Pri tome, ako originalni audio fajl ima CD kvalitet (44,1 KHz) i kompresovani fajl će zadržati isti taj kvalitet.

Za startovanje *Winplay3* programa potreban je minimalno 486 računar, mada je preporučeno imati Pentium. Zvučna kartica je obavezna. Program radi pod Windows 3.11, Windows 95 i Windows NT operativnim sistemima. Veoma je jednostavan za rad i po izgledu liči na većinu programa koji služe za puštanje audio CD-ova. Samo na Pentium računarima je moguće slušati muziku u CD kvalitetu (opcije: *full frequency* i stereo mod), dok na 486 mašinama sa tim opcijama dolazi do preskakanja zbog nemogućnosti procesora računara da dovoljno brzo vrši dekodiranje. Da bi se to izbeglo, potrebno je ili smanjiti frekvenciju na *half* (22 KHz) ili uključiti *downmix* mod. *Downmix* mod predstavlja slučaj kada se stereo zvuk pušta kao mono. U oba slučaja, bez obzira na učinjene ustupke, izlazni signal je i dalje izuzetno dobrog kvaliteta.

Još jedna veoma zanimljiva opcija ovog programa je *real-time* slušanje muzike preko interneta. To znači, da dok surfujete mrežom, možete u pozadini da pustite *Winplay3* i slušate omiljene pesme. Neke od adresa na kojima možete pronaći kompresovane fajlove (sa ekstenzijom .MP3) su **http://eurosong.nrk.no/** ili **http://www.iis.fhg.de/departs/amm/layer3/winplay3/**. Preko interneta možete preuzeti i demo verziju *Winplay3* plejera, kao i da izvršite on-line registraciju. Sve to na adresi **http://www.opticom.de/**.

Encoder v2.61

Ako želite da putem *Winplay3* programa slušate muziku i u trenucima kad niste vezani na Internet, imate dve mogućnosti: da skinete sa Interneta pesme koje vam se sviđaju ili da ih sami kompresujete. U slučaju da se odlučite za drugu opciju, potreban vam je program koji će da izvrši kompresiju. *Enkoder* koji služi toj svrsi kao ulaz koristi neki audio fajl (recimo pesmu grebovanu sa audio CD-a), a kao izlaz dobija se *Layer 3* kodiran fajl.

Enkoder je DOS program i može da radi i na starim 386 mašinama, mada je Pentium itekako preporučljiv (a zašto, saznaćete u nastavku teksta). Pesma grabovana sa CD-a orginalne dužine od 50 Mb posle kodiranja na disku će zauzeti samo oko 4 Mb i to bez gubitaka kvaliteta audio zapisa. To praktično znači da se na ovaj način na jedan CD može snimiti između 200 i 300 pesama. Nažalost, nije sve tako sjajno kao što na prvi pogled izgleda. Ovako napravljen CD moguće je slušati isključivo na računaru i to samo pomoću programa *Winplay3*. Osim toga, za pravljenje jednog takvog CD-a biće vam potrebno između 10 i 20 dana 24-časovnog kompresovanja. Autor ovog teksta je kompresiju jedne pesme probao na dve mašine, 486/100 MHz i Pentium/166 MHz. U prvom slučaju kompresija je trajala okruglo 2 časa, a u drugom 52 minuta. Znači, ako želite da se upustite u ovo, morate se prethodno naoružati velikom količinom vremena i strpljenja.

Branislav BUBANJA

TIP: Program za slušanje muzike
PLATFORMA: PC (Windows 3.11, 95, NT)
MEDIJ: 1 disketa

Prednosti	Nedostaci
Veliki stepen kompresije bez gubitka kvaliteta, real-time slušanje muzike preko Interneta	Izuzetno spora kompresija

FAR 1.1beta

Norton Commander je dobio dostojnog naslednika za Windows 95/NT i može u zasluženu penziju

Retko se dešava da Windows programeri izađu u susret DOS nostalgičarima. Popularni DOS programi pojavljuju se u Windows verzijama sa mnoštvom šarenila i (bes)korisnih opcija. Norton Commander već je dobio takvog naslednika - Windows Commander. Većina ljudi odlučivala se ipak za staru DOS verziju 3/4/5 i pored brojnih nedostataka u radu pod Windowsom.

FAR je ono što su svi oni priželjkivali: brzi *„Norton Commander"* sa podrškom za nove opcije 95-ice i NT-a. Razlika između legendarne „četvorke" i ovog klona je utoliko što je za FAR potreban 32-bitni operativni sistem.

FAR, pogodili ste, radi u DOS tekstualnom režimu, tako je pisan za Windows 95/NT. Pokušajte sa nekim od dobro poznatih tasterskih kombinacija ('F8', 'F3', 'Alt-F1', 'Control-O', '+'/'-') i shvatićete da je sve tamo gde ste stali kada ste prešli na Windows 95. Ali to nije sve. Pogledajte, na primer, direktorijum „Program Files" ili neki fajl sa imenom dužim od DOS-ovih 8+3 karaktera: zaboravite na skraćenice PROGRA~1 jer FAR podržava duga imena.

Osvetlite nekoliko fajlova i pokušajte da ih „prenesete" mišem iz panela u panel. Ispisaće se *Copy* ili *Move*, u zavisnosti od toga da li ste pritisnuli i desno dugme miša u toku „prevlačenja" *(drag & drop)*. Fajlove sada možete obeležavati i u jednom i u drugom panelu - istovremeno.

Ljubitelje *4DOS-a*, popularne zamene za COMMAND.COM, obradovaće mogućnost prikazivanja opisa fajlova. Ali neće ostati uskraćeni ni ljubitelji *Microsoft Worda/Editora* jer tasterske kombinacije 'Shift-Ins', 'Ctrl-X', 'Ctrl-C'... rade perfektno i koriste Windowsov Clipboard.

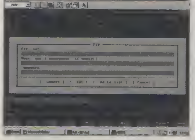
Opcija *Quick View* modifikovana je tako da sada i „šetanje" po fajlovima u nekoj od arhiva omogućava njihov pregled (fajlovi se prethodno raspakuju u memoriju), a ispod svakog fajla se ispisuje koji program služi za njegov pregled, ukoliko ima tip (ekstenziju) registrovan u Windowsovoj bazi podataka *(registry database)* - na primer: za fajlove tipa „doc" - *Wordpad*, kao što se u *Windows Exploreru* vidi odgovarajuća ikonica. Ovo će imati i praktičnog značaja: pritisak tasterom Enter na taj fajl ili dvostruki klik miša otvara dokument u izvornoj aplikaciji.

Ljubitelji 4DOS-ove „colordir" direktive moći će da svaki registrovani, skriveni, sistemski fajl, direktorijum ili čitavu vrsta fajlova (npr .tmp ili .txt) prikažu drugom bojom.

Za napredne korisnike postoji mogućnost definisanja koji podaci o fajlovima i folderima se prikazuju biranjem određenih opcija za svaki panel (*Full/Wide/Descriptions* i sl.).

Od arhivera je, pored standardnih (ZIP, ARJ, LHA) podržan i popularni RAR čiji izgled veoma podseća na *Norton Commander*, a sam autor

preporučuje korišćenje Windows verzije 2.0 (DOS verzija 2.0 se čudno ponaša). ZIP nije ugrađen, tako da su za operacije sa arhivama potrebne posebne verzije svakog arhivera. Za najčešće korišćene foldere postoji mogućnost definisanja tasterskih kombinacija (bolje rešenje nego u *Exploreru*), a opcija za prikazivanje atributa prikazuje i podatke koje možete videti biranjem *Properties* opcije za neki fajl ili folder iz *Explorera* (datum kreiranja, menjanja i poslednjeg pristupa). FAR će moći da koriste NT-ovci koji su odabrali da umesto DOS-ovog particionisanja uvedu NTFS sistem, a ugrađen je i *Task Swaper* - za prelazak između aktivnih aplikacija – i pod 95-icom i pod NT-om. Obrisani fajlovi se kopiraju u *Recycle.bin*, a definitivno brisanje *(wipe)* poziva se sa 'Alt-Del'. Sve ostalo je isto kao u DOS verzijama (*User Menu, History*, povezivanje određenih tipova fajlova sa programima i sl.). U duhu „folder-filozofije" modifikovan je i *Find* dijalog.



U duhu novog Windowsa i novih tendencija, mali komunikacioni program *TERM90* zamenjen je FTP klijentom. U panelu, se (sem lokalnih i mrežnih diskova) biranjem opcije FTP dobija dijalog putem koga se može povezati sa nekim računarom na Internetu FTP protokolom (za skidanje datoteka). Posle uspostavljanje veze, FAR će disk na udaljenom računaru prikazati kao „običan", lokalni/mrežni disk. Sve što treba da uradite je da određeni fajl prekopirate u folder po želji.

Ako želite da se FAR uvek po startovanju aktivira u tekstualnom režimu *(full screen)*, a ne u DOS prozoru, napravite *shortcut* i u njegovom *Properties* podesite: u „kartici" *Program – Close on Exit*, a u kartici *Screen – Full Screen.*

File and Archive Manager (FAR) 1.1beta potpisao je **Eugene Roshal**. I po svojim spoljnim odlikama podseća na DOS program (samo 380 KB na disku), tako da će vas jedino poruka da je program pisan za 32-bitni Windows (ako program pozovete bez podignutog Windowsa) podsetiti da to nije *Norton Commander*. Još samo kad bi postojala opcija za brisanje *Explorera* i promenu *Shella* za Windows...

Korisna adresa: **ftp://ftp.elf.stuba.sk/pub/pc/utilfile/** ili BBS „Politika".

Momir RADIĆ
(mradic@fon.fon.bg.ac.yu)

TIP: Fajl menadzer
PLATFORMA: PC, Windows 95/NT
MEDIJ: 1 disketa

Prednosti: Brzina, rad u tekst--modu; ftp-klijent; duga imena i NTFS; podrška za RAR.

Nedostaci: Nema ugrađen ZIP.

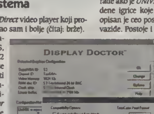
SciTech Display Doctor 5.3

„Office" za podešavanje video sistema

Nervira li vas slika na monitoru koja se stalno „šeta" sa promenom rezolucije u kojoj radite? To znači da vam treba nov monitor sa digitalnim kontrolama i pamćenjem podešavanja slike. Ali ako nabavite ovaj program, svakako ćete jeftinije proći.

SciTech Display Doctor u stvari je skup programa kojima je namena rešavanje svih problema koji mogu nastati sa SVGA grafičkim adapterima. Izdali su ga tvorci poznatog *UNIVBE* programa koji je sada sastavni deo ovog paketa. Dok je *UNIVBE* samo usklađivao video kartice sa poslednjim VESA standardima, *Display Doctor* nudi mnogo više.

Program je *Plug&Play* tj. prepoznaje promenu grafičke kartice i automatski joj se prilagođava bez potrebe za startovanjem konfiguracionog programa. Instaliranje *Display Doctora* može doneti značajno ubrzanje, posebno ako vaša kartica nema hardverski ugrađen VBE 2.0 standard koji iskorišćavaju sve novije igrice *(Duke 3D, Quake)*. Ubrzanju vodi i to što program aktivira 3D i video ubrzivačke funkcije koje vaša kartica eventualno poseduje. Podržane su i nove VBE/AF akceleratorske funkcije koje omogućavaju puno iskorišćavanje potencijala kartice pod bilo kojim operativnim sistemom (DOS, Windows, OS/2). Iz *Display Doctora* moguće je vršiti promenu veličine i centriranje slike u svim rezolucijama, a takođe je moguće menjati i frekvenciju osvežavanja kartice (pa čak i za niže modove). Prilagođavanjem kartice standardima, program rešava i problem zaglavljivanja računara u DOS modu kod S3 V64+ kartica. Nažalost, program na S3 karticama ne može da spusti vertikalnu frekvenciju osvežavanja na 56 Hz, tako da se ne nameće kao rešenje sužene i zatamnjene slike u modu 800 x 600 na lošijim monitorima. U paketu je i *AVIDirect* video player koji proizvodač hvali, ali vidao sam i bolje (čitaj: brže).



Instalacija programa moguća je na DOS, Win16, Win95 i OS/2 sistemima s tim da se DOS instalacija koristi za OS/2. Program kontroliše Windows aplikacija *Display Doctor Control Center*. Iz nje se vrši testiranje kompatibilnosti monitora i grafičke kartice sa raznim standardima za akceleraciju, *APM (Advanced Power Management)* kao i centriranje slike, podešavanje frekvencije osvežavanja i forsiranje autodetekcije grafičkog adaptera, odnosno ručno podešavanje za slučaj da je autodetekcijom odabran pogrešan adapter. Ovde ima mala napomena: program ne detektuje proizvođača kartice već procesor koji ona koristi tako da neće biti detektovani npr. „Diamond", „Hercules", „Orchid", već „S3", „Trident", „Cirrus" itd. Sve ove operacije se mogu obaviti i posebnim programima za DOS koji imaju iste funkcije, ali lošiji interfejs.

Ništa nije savršeno, pa ni *Display Doctor*. Prvo ograničenje je da program radi samo na grafičkim karticama koje su bazirane na procesoru koji program poznaje. Ovo i nije neko ozbiljno ograničenje, s obzirom da je broj podržanih čipova ogroman. Štaviše, sasvim je verovatno da ćete za mnoge prvi put saznati iz priloženog spiska. Momci iz „SciTecha" odlučili su da program distribuiraju kao *shareware*, tako da je bez registracije njegova upotreba ograničena na dvadesetjedan dan po instalaciji. DOS deo programa je rezidentan tako da uzima deo memorije dok neki programi i igrice (npr. *Warcraft II*) odbijaju da rade ako je *UNIVBE* startovan. U *Helpu* su navedene igrice koje zahtevaju poseban tretman i opisan je ceo postupak kako da se problem prevaziđe. Postoje i problemi sa određenim drajverima i karticama, ali su svi nabrojani (opet sa rešenjima problema) u *Helpu*. Takođe se dešava da se program „zaboravi" i da slika ne bude centrirana kako treba. Nisam mogao da pronađem neku zakonitost ovome (niti nešto o tome piše u dokumentaciji), ali se dešava da pri radu istih operacija (prebacivanje DOS prozor - Windows) slika nekad ostane centrirana nekad ne. Na sreću, ovo se ne dešava često a savladuje se prostim ulaskom u deo za centriranje slike u kontrolnom centru.

Ovo bi ujedno bile i sve zamerke programu koji je inače veoma upotrebljiv. Moram priznati da je stvarno izvukao maksimum od moje S3 V64+ kartice na monitoru starom pet godina. Pre završetka teksta, čuo sam da je izašla nova verzija programa koju možete lako dobaviti ako imate vezu sa Internetom (instalacija je duga 1,5 MB) jer je u program ubačena mogućnost automatskog *upgradea* sa sajta **www.scitechsoft.com** gde se mogu naći i šire informacije o programu.

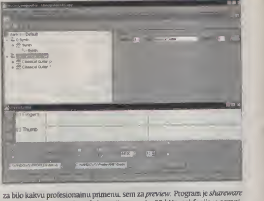
Nenad ORLIĆ

TIP: Uslužni program
PLATFORMA: PC (Win'95, Win 3.1, DOS, OS/2)
MEDIJ: 2 diskete

Prednosti: Odlična ideja i rešenja, veoma funkcionalan.

Nedostaci: Zaboravljanje podešavanja centriranja.

Audio Compositor



Najveća mana *Sound Blaster* serije oduvek je bila loša MIDI sinteza jer je broj instrumenata bio ograničen na one smeštene u ROM-u. Jedini model koji može da koristi proizvoljne instrumente je *AWE32* koji je prilično skup. Da se ne biste izlagali nepotrebnom trošku, napravljen je program *Audio Compositor*. On radi istu stvar kao i *AWE32*, samo bez ikakvog dodatnog hardvera. Kako samo uspeva? Vrlo jednostavno, koristeći procesorsku snagu za izračunavanje kako bi zvuk izgledao na osnovu semplova instrumenata i MIDI fajlova. Semplove koristi na dva načina: iz sopstvenih „patch" datoteka ili iz standardnih *Sound Font* fajlova koje koristi AWE32 (isključivo noviji fajlovi sa ekstenzijom .sf2 a ne .sbk). „Patch" datoteke mogu se praviti i uz pomoć samog programa, a za *Sound Font* biblioteke vam treba softver koji se dobija uz *AWE32*. Kako ponekad snaga procesora nije dovoljna da u realnom vremenu obradi sve podatke i da reprodukuje zvuk, postoji nekoliko opcija koje to rešavaju. Jedna varijanta je da se rezultat snima u .WAV datoteku, a druga da se snizi kvalitet zvuka. Zvuk može da se reprodukuje (ili snima) na 44,1 kHz, 22 khz ili 11 khz, a mogu da se uključe ili isključe filteri za zvuk ili da se radi u mono ili stereo tehnici. Za reprodukciju je idealno raditi u 22 kHz mono tehnici, dok je za snimanje moguće podesiti po volji jer radi vrlo brzo.

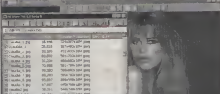
Program može da radi i sa MIDI IN ulazom, ali se vrlo lako preopterećuje procesor. Bolje je uraditi MIDI u nekom drugom programu i onda ga pustiti kroz *Audio Compositor*.

Postoji i druga strana medalje. Program, na žalost, ne može da emulira sve efekte koje može da pruži AWE32. Zgodan je za amatere, ali nije primenjiv za bilo kakvu profesionalnu primenu, sem za *preview*. Program je *shareware* i bez registracije ne radi na frekvencijama preko 22 kHz, polifonija je ograničena na šest kanala i ne snima stereo. Registrovana verzija može da radi sa 32 tona istovremeno, 48 kHz, ima više filtera i stereo snimanje.

R. ILIĆ

TIP: MIDI rendering sa sopstvenim instrumentima

ACDSee '95



Ako vam je *QPEG* nedostajao u Windows okruženju, onda potražite *ACDSee '95*. Ovaj program za pregledanje slika se izdvaja po brzini, komfornosti i podržavanju velikog broja formata (BMP, GIF, JPEG, PCX, Photo-CD, PNG, TGA i TIFF). Autori su se dosetili da, dok gledate sliku, program unapred učitava i dekompresuje sledeću sliku, tako da je prelazak sa jedne na drugu sliku gotovo trenutan. Veće slike mogu da se prikazuju kao umanjene ili u prozoru. Pri tome se skrolovanje obavlja tako što se klikne mišem bilo gde na slici i povlači u željenu stranu, baš kao na Macintoshu ili pomoću opcija *Zoom In* i *Out*. Program ima i vrlo dobro urađen *preview* u boji, a od raznih pogodnosti tu su i postavljanje slike na desktop, štampanje slika, čitanje komentara iz 4DOS-a i prikazivanje niza slika sa proizvoljnom pauzom. Učitavanje je moguće obaviti ili *drag & drop* tehnikom ili preko pretraživača koji pamti lokaciju kojoj ste poslednji put pristupali. Potražite ga na **www.acdsys.com/acd/acdsee95.htm** ili skinite sa našeg BBS-a.

R. ILIĆ

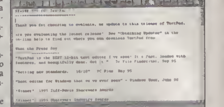
TIP: Pregled slika

Text Pad

Sa prelaskom na 32-bitni Windows kod, *TextPad* je dobio dve nagrade u kategoriji najboljih PD programa („1996. Shareware Industry Award", „1995 Ziff-Davis Shareware Award"). Odlično integrisan u Windows 95 i NT grafičko okruženje, sposoban je da barata sa više velikih fajlova istovremeno u HTML, STM i INI formatu. Pamti proizvoljan broj fajlova koje je u prethodnim sesijama obrađivao, te omogućava slanje preko programa *MS Exchange*. Za ekranski prikaz, ali i za štampanje, može da se iskoristi bilo koji font iz Windowsa proizvoljne veličine, uz detaljan *Print Preview*. Prilikom štampanja dokumenata u dnu ispisuje broj stranice, a u vrhu ime datoteke. *TextPad* poseduje višestepeni *Undo* i *Redo*, *Change Case*, uvlačenje pasusa i mnoge druge opcije koje nalazimo kod velikih tekst procesora. Snalazi se sa standardnim DOS tekstom, ali i sa ANSI sekvencama i tekstovima sa Amige. Poseduje opcije za sortiranje teksta, ali i poređenje učitanih dokumenata. Među opcije koje se tiču pretraživanja teksta ubačene su i one manje standardne - pretraživanje grupe fajlova i obeležavanje značajnijih mesta u tekstu na koja se kasnije vrlo lako dolazi.

Zanimljiva je mogućnost ispravljanja grešaka nastalih pri kucanju i to na nekoliko jezika. Za svaki od jezika posebno se dodaju biblioteke ili se pravi sopstvena.

Iz programa mogu direktno da se pozivaju i drugi programi, ali i makroi čije je kreiranje i kasnija upotreba potpuno sjedinjeno. U svakom trenutku snimanje makroa može da se pauzira i nastavi, što je idealno za intervencije koje ne želimo da snimimo u toku komplikovanijih makro procedura. Svakome od 16 makroa može se dodeliti i kombinacija tastera po želji. Editor je krajnje user friendly. Pamti mesto gde ste stali u prošloj sesiji, može se lokalizovati na neki od svetskih jezika i u svemu je bolji od *NotePada* i sličnih editora za Windows. Potražite novu verziju na **http:// www.textpad.com**



Rodoljub ILIĆ

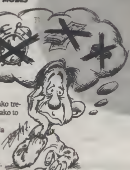
TIP: Tekst editor

Marfi i računari

Ako vam život propada, možda treba promeniti osnovne parametre

Marfijevi zakoni su se već odavno uvukli u sve pore našeg života. Ni računari nisu izuzetak, pa se veliki broj zakona lako može primeniti i na njih. U nastavku teksta je dato nekoliko Marfijevih zakona u vezi računara.

HARDVER (Novcem ne možeš kupiti sreću, ali ni srećom ne možeš kupiti računar)



- *Teorema o hardveru:* Cilj svakog mrtvog objekta je da se odupre čoveku i pobedi ga.

- *Kvarovi I:* Kada se neki deo pokvari, to se uvek dešava u najnezgodnijem trenutku.

- *Kvarovi II:* Ako nešto ne radi kako treba, to se neće desiti onome ko zna kako to da upotrebi.

- *Kvarovi III:* Iskustvo pomaže da pronađeš grešku kada je ponovo napraviš.

- *Memorija:* Nikada nećeš imati dovoljno vremena, novca i memorije.

MULTIMEDIJA (Postojanost programa je mnogo važnija od spoljnog izgleda.)

- *Teorema o igrama I:* Za startovanje nove igre uvek je potreban malo brži procesor

- *Teorema o igrama II:* Ako je procesor dovoljno brz, potrebno je imati više memorije.

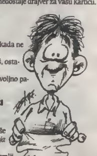
- *Teorema o igrama III:* Ako je i memorija dovoljno velika, CD-ROM je suviše spor.

- *Teorema o igrama IV:* Ako je i CD-ROM dovoljno brz, nedostajaće džojstik.

- *Teorema o igrama V:* Ako imaš i džojstik, igra će se pri startovanju blokirati.

- *Zvučna kartica:* U programima obavezno nedostaje drajver za vašu karticu.

ŠTAMPAČ (Papir se zaglavi uvek kad vam se žuri.)



- *Papir I:* Osoba koja je štampala pre vas nikada ne dopunjava papir.

- *Papir II:* Bez obzira koliko strana štampaš, ostaćeš bez papira pre nego što završiš.

- *Papir III:* Ako se slučajno desi da imaš dovoljno papira, potrošiće se toner štampača.

WINDOWS (Sve što može poći naopako, poći će naopako)

- *Zakon Bila Gejtsa:* Gram imidža vredi više od kilograma performansi. - *Ekspanzija Windowsa:*-
Ako se neko pokaže glupim, nijedna sila na zemlji ga ne može zaustaviti.

- *Podešavanje Windowsa I:* Nijedan zadatak nije nemoguć za osobu koja zna kako da ga obavi.

- *Podešavanje Windowsa II:* Uvek možeš da pronađeš ono što ti ne treba.

- *Podešavanje Windowsa III:* Pravu stvar mnogo češće činimo slučajno nego iz namere.

- *Multitasking:* Ako ne možeš da dobiješ tačan rezultat, prikaži kompleksnost programa.

- *Windows Help:* Obrazovanje je ono što pročitaš. Iskustvo je ako to uradiš bez čitanja.

- *Izgled Desktopa:* Ono što želiš nikada nije na prodaju.

- *Prozori:* Prozor koji ti treba uvek je najviše zaklonjen.

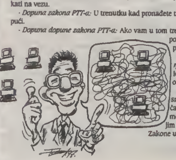
- *DOS prozor:* Prosečan program danas bolji je nego odličan program sutra.

INTERNET (Mreže su jednostavne, samo je njihov objašnjavanje teško)

- *Zakon PTT-a:* Što vam je hitnije da pronađete neki podatak to ćete duže čekati na vezu.

- *Dopuna zakona PTT-a:* U trenutku kad pronađete traženi podatak veza će pući.

- *Dopuna dopune zakona PTT-a:* Ako vam u tom trenutku veza ne pukne, podatak koji ste našli je potpuno neupotrebljiv.



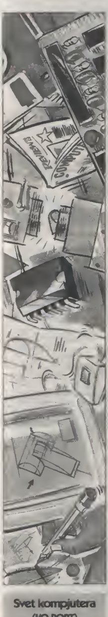
- *Internet surfovanje:* Ako ne znaš gde ideš, svaki put će te odvesti tamo.

Naravno, ovo ne smete smatrati za konačan spisak. Slobodno ga možete dopunjavati svojim iskustvima.

Zakone u praksi proverio

Branislav BUBANJA

Uređuje EMIN SMAJIĆ



Periferije

Pišem vam po prvi put, i za vas imam tri pitanja. Kao prvo, imam PC 586 na 100 MHz i 16 MB RAM-a.
1) Zanima me da li je KFC-14 dobar monitor?
2) Da li vredi Panasonikov laserski štampač KX-P6100, 600 dpi (300 x 300 dpi), 6 stranica u minuti, za 499 DEM?
3) Koji mi dobar, a ne skup, modem preporučujete za vezu sa internetom?
Toliko od mene. Ćao!

Vasilije
Beograd

1. KFC 14" spada u bolje monitore u svojoj klasi i nećeš pogrešiti ako se odlučiš za njega, ali budi oprezan jer 14" monitori imaju promenljiv kvalitet od isporuke do isporuke.
2. Pnasonic KX-P6100 košta 499 DEM, a vredi više. Njegova osnovna mana je što zahteva jači računar jer brzina njegovog rada zavisi od brzine drajvera koji na slabijim mašinama mogu biti kamen spoticanja. Na tvojoj konfiguraciji trebalo bi da radi korektno, a košta stvarno malo.
3. Pitanje je naizgled teško, ali sa malo sreće možeš podmiriti oba zahteva. Naime, Texas instrumentsov model modema na 33600 predstavlja pravo rešenje. TI je kopija US ROBOTICA i radi kao i original a košta primetno manje. Sigurno se pitaš a gde je tu sreća. E, pa ako budeš imao sreće moći ćeš da ga kupiš, jer čim stigne novi kontigent odmah se rasproda iz razumljivih razloga.

Blaster

Javljam vam se prvi put i nadam se da ćete objaviti moje pismo. Imam računar PC486-133MHz, HDD 1.3 Gb, FD 1.44Mb, 14" C Phillips, CD 8 x Sony. Nemam primedbi na vaš časopis. Imam nekoliko pitanja za vas:
1. Koji mi vi Sound Blaster predlažete za ovu moju konfiguraciju?
2. Molim vas recite mi na koliko disketa staje igra Ultimate Soccer Manager 2 (upravljačka simulacija)?
3. Kažite mi nešto o mom CD-u (njegove karakteristike)?
Puno pozdrava redakciji i unapred vam hvala na odgovorima:

Nemanja Đorđević
iz Niša

1. Nećeš pogrešiti ako svoju konfiguraciju nadogradiš ESS audio drive SB kmpatibilcem.
2. U opisu je navedeno da staje na 1CD, i stanje se u međuvremenu nije izmenilo. Dakle, 1CD.
3. Radi se o solidnim CD čitaču, po brzini ne zaostaje za ostalima iz svoje klase a ima nešto bučniji mehanizam.

Literatura

Student sam i godine Mašinskog fakulteta. Od pre par meseci imam PC 486/133 MHz, 8Mb. O kompjuterima ne znam baš puno. Želeo bih da se „kompjuterski" obrazujem, pre svega zbog fakulteta za koju mi to očito treba. Zbog toga bih vas molio da mi preporučite najbolju i najpogodniju literaturu pomoću koje bih mogao najlakše da „uđem" u svet kompjutera. Molio bih vas da mi preporučite i nešto od stručne literature vezane za Mašinski fakultet.
Najiskrenije se nadam da ćete mi odgovoriti na ova pitanja.
Unapred zahvalan,

Milovan Jurišić
Šabac

Za početak se raspitaj na fakultetu sa kojim programima će te raditi, pa na osnovu dobijenih informacija potraži knige o tim programima. Ali pored toga biće neophodno da se upoznaš sa operativnim sistemom, pa u zavisnosti od izbora platforme prelistaj knjigu o njoj. Za svaku pohvalu je serija za početnike u izdanju Mikroknjige. Pošto nisi iz Beograda, kontaktiraj izdavače da ti pošalju katalog svojih knjiga, a u odluci ti mogu pomoći i naše recenzije knjiga iz prošlih brojeva.

Internet

Imam 14 godina, vaš sam veran čitalac i pišem vam po prvi put. Na mom stolu se nalazi 486 DLC 40 MHz i molim vas da mi odgovorite na sledeća pitanja:
1. Šta bih trebalo da uradim da bih se priključio na Internet?
2. Koji mi CD-ROM i zvučnu karticu preporučujete?
3. Da li bi odgovaralo da moj kompjuter nadogradim na 486 DX4 i da li da dokupim još 4 MB ili 8 MB memorije.

Marko Tarabanović

1. Potrebno je da poseduješ modem i neki od Browsera. Najjednostavnije je koristiti Windows 95 sa integrisanim Internet Explorerom. A pored toga moraš sa nekim od provajdera da regulišeš pretplatu. Naravno, podrazumeva se da imaš telefonski priključak.
2. Preporučili bismo ti Creative 8X i ESS Audio drive.
3. Mislim da bi bilo pametnije da zameniš ploču a samim tim i memoriju.

Što jeftinije

Potreban mi je samo zbog povezivanja sa internetom, i nije mi važno da imam neki momentalno najjači model. Kako da postupim da bih što manje novca gubio na padu vrednosti PC-a protokom vremena?
Svestan sam činjenice da koji god PC da kupim, pa i najjači, on će uskoro biti prevaziđen, i mnogo manje će vredeti. Mnogi mi kažu da sada vredi kupiti jedino PENTIUM, ali meni se čini da bih mnogo manje gubio godišnje ako bih stalno imao PC koji je trenutno jedan od najgorih, jer su ovde gubici (pad vrednosti) mnogo manji.
Na primer, ako bih sada kupio 486/50 ili 66 MHz, pa mu nakon određenog vremena zamenio matičnu ploču jačom (ali koja će tada takođe biti zastarela, ali jeftina).
Drugim rečima, stalno imati PC najniže klase, a koji će mi biti sasvim dobar za Internet.
Recite mi kakve su prednosti i nedostaci ovakvog postupanja? Da li mi preporučujete ovo, ili da ipak kupim Pentium? Ponavljam da mi je samo bitno koliko novca gubim godišnje na padu vrednosti opreme (a čini mi se da su ti padovi mnogo veći kod jačih PC-ja, nego kod slabijih koji su se već približili svojoj najnižoj vrednosti), i da sa tim PC-jem

DEŽURNI TELEFON

SREDOM
od 11 do 15 sati.
Kraj telefona
011/322 05 52 (direktan) i
011/322 41 91 (lokal 369)
dežuraju naši
stručni saradnici.
Pitanja možete ostaviti
i na BBS-u Politika.

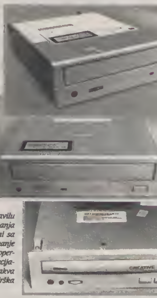
Svet kompjutera
(I/O PORT)
Makedonska 31
11000 Beograd

3229-148

mogu na Internet, a uopšte mi nije bitno da imam jedan od trenutno najjačih modela.
Pozdrav od

Devora, Subotica

Davore, skoro da si u pravu, odnosno teoretski je to tačno, ali praktično to je uvek skuplja varijanta. Međutim, ono što te interesuje a to je pristup Internetu, uz dovoljno memorije i solidnu grafičku karticu radiće bez problema sa 486 na 50MHz.
Elem, prednosti ovakvog opremanja su mala početna suma novca, a nedostaci su problem sa nalaženjem adekvatnih komponenti, koje su po pravilu uvek skuplje jer je manja konkurencija, zatim problemi sa kompatibilnošću, pomanjkanje brzine u radu sa najnovijim operativnim sistemima i aplikacijama. I na sve to skoro nikakva softversko hardverska podrška (servis, drajveri...).
Pa ti prelomi.



Loš modem?

Imam 13 godina, i čitam vaš časopis još od pre nekoliko godina i mislim da ste najbolji. Mogli biste da ukinete kesicu časopisa i umesto nje stavite više listova.
Imam PC 486 DX2, 66 MHz, 540 Mb Hard-disk, 16 Mb RAM-a (jedino ime RAM izvlači da neke novije igre ne igram „1 slika u minutu"), CD-ROM Sony 2X (tužna priča), COMPRO ESS LWS-32 PnP zvučnu karticu, i modem nepoznatog porekla 2400 bps prve klase. Operativni sistem mi je DOS 6.20 i Windows 3.1 (očekujete da kažem 95, a? E, neće moći!). Hard-disk sam skoro popunio, izuzev 50-tak megabajta (!). Na kompjuteru isključivo radim prospekte ili ponude (u Corel 5.0 prospekte i u WordPerfectu 6.1 za Windows. Mogu vam reći da ga toplo preporučujem svima koji se bave stonim izdavaštvom. Dosta je bilo vladavine Word-a!). Kao što vidite, od štampača imam jedan glomazan Epson LQ-1170.
1. Koji je najjeftiniji hard disk iznad 1 Gb (čak i samo 1 Gb)? Pošto imam 5.25" drajv i manji (B), ja mislim da bih mogao da izvadim onaj od 5.25" i umesto njega ugradim hard disk. Da li je to izvodljivo?
2. Modem isključivo koristim za slanje faksova, koristeći program BitWare, ali ponekad koristim modem za komunikacije. Slanje faksova ide besprekorno, ali sa komunikacijama... Učlanio sam se u jedan mali ali dobar BBS i, kada zovem veza se uspostavlja vrlo dobro (modem podržava korekciju grešaka), ali mi je održavanje veza problem. Naime, ponekad se veza „zaglavljuje" (zovem iz Terminal Emulation-a Norton Comandera) i moram da čekam da se „odglavi" petnaestak sekundi ili ceo minut. To mi zaista troši uzalud raspoloživo vreme na BBS-u i povećava račun za telefon. Da li je to prirodno kod komunikacija, da li je to od loših veza, ili od nekog ljudskog faktora? (proverio sam, svi parametri su dobri, i brzina, i stop bitovi, i paritet, itd.).
3. Žao mi je što „Politika BBS„ ima samo jednu liniju. Jedva se dobija veza, ali ja sam uspeo da konačno dobijem vezu, prijavio se kao novi korisnik, i posle, usred reklame „NET.COMERCIALS" ponestalo mi je vremena i sistem me je automatski prekinuo. Sledećeg dana, opet jedva sam dobio vezu i prijavio sam se sa nadimkom navedenim pri prijavljivanju, ali BBS mi je rekao da ne postojim u bazi korisnika. Opet sam uneo ime, ali pravo ime i prezime, ali... „Vaše ime nije nađeno u bazi korisnika, bla, bla...". Više nisam znao šta da radim (gore navedeno „zaglavljivanje" mi se pojavljivalo i ovde) pa nisam više zvao (pametno?). Ako je to neki bag, bilo bi mi drago da ga ispravite (još nije prošlo 60 dana od prijavljivanja).

Vladimir Krstić

1. Najjefiniji hardisk koji se trenutno može naći na tržištu je Seagateov medalist od 1.3Gb, a možeš ga ugraditi na mesto 5.25" diska uz pomoć adaptera (obično dva metalna profila).
2. Nisi nam naveo karakteristike modema, ali pošto je i proizvođač nepoznat najpre bi trebalo posumnjati u modem, mada treba proveriti i liniju, za svaki slučaj. Ali bez detaljnog pregleda teško da ti iko može sa sigurnošću reći šta je posredi. Savetujemo ti da isprobaš celu kombinaciju sa modemom proverenog kvaliteta (US ROBOTIC., Ukoliko stvar funkcioniše, to znači da je došlo vreme da zameniš modem.
3. BBS Politika funkcioniše kako treba, ali ti sa tvojom centralom i modemom izgleda ne možeš ni da se uloguješ kao čovek.

Audio Excel

Pozdrav svima u redakciji S.K. Javljam vam se drugi put. Moje prvo pismo je bilo Lego kockice (6/96). Elem, vratimo se problemu. Posedujem karticu Audio Excel DSP 16. Ne krivim vas što možda niste čuli za nju jer verujte mi voleo bih da nisam ni ja. U uputstvo kartice piše da je kompatibilna sa Sound Blasterom, Adlibom i MS Sound System-om. Problem je kod igara sa autodetekcijom zvučnih kartica (Timon & Pumba Jungle Games, Torins Passage, C&C Red-Alert, MS Dangeres Creatures...). U prve dve igre testovi prođu perfektno, a u igri zakaže. Prijatelj mog ćaleta je pogledao i rekao da je problem u CD-u (presnimavanje originala).
Međutim, C&C Red Alert nemam kopiju originala, već pravi, fabrički snimljen original. Zvuk radi podnošljivo, ali muzika zadaje probleme. Primetio sam da se ovako nešto dešava samo u igrama za 95-icu (!"#$$&°#" Bil Gejts). U DOS-u se dešava samo ako stavim MS SOUND SYSTEM kao karticu. Verovatno igre detektuju pomenutu karticu. Pitanje: Šta uraditi da bi podesio u 95-ici Sound Blaster 16.

Nikola Vetnić

Nikola, dotična kartica zna da pravi probleme sa Windowsom 95, pa je nekad potrebno ponoviti instalaciju drajvera i nekoliko puta. Kada je jednom podesiš, sve će raditi kako treba, ali (uvek ima ali) ako budeš menjao neku od komponenti i pokreneš autodetekciju, lako ti se može desiti da se problem ponovi.

Opasna igra

Imam 486 DX4, sa 16 MB rama, Samsungovim monitorom, diskom od 1.3 GB, zvučnom karticom i CD Rom drajv. Na konfiguraciju je instaliran Windows 95. i sve je lepo radilo, dok pre neki dan nisam igrao igricu Doom. U sred igre sve se zamračilo. I od tada mi je crn ekran kada upalim računar i pojavi se poruka da mi nedostaje sistem.
Da li se nešto pokvarilo, i šta da radim?

Zabrinuti Ivan

Ivane, nije ništa strašno. Izgleda da ti je igra „zaorala" po butu hard diska. Radi se dakle o softverskom problemu. Ali ako nisi prilikom instalacije napravio Startup disk, imaćeš problema. Probaj da ga nabaviš od nekoga ko ima WINDOWS 95, a ako je to neizvodljivo moraćeš celu stvar da okrpiš sa DOSom. Ali budimo optimisti, ti si verovatno prilikom instalacije napravio Startup disk i spremio ga na sigurno. Uzmi disketu sa sigurnog mesta, stavi je u flopi i butuj računar sa diskete. Kada se sistem podigne, otkucaj:
SYS C:
I sačekaj da se pojavi poruka da je sistem prebačen. Posle toga resetuj računar i sve će biti kao pre.

Amiga

Snimam programe i igre za Amigu. Snimljene disketa 2 dinara. Božidar, 1765-434.

Kupujem očuvanu Amigu 600,500+. Tel: 011/690-458.

Stefan Soft: Snimanje programa i igara na HD, CD, Flopy. najpovoljnije. Tal: 011/512-366.

Amige 500/600/1200/ monitori... Prodaja. Otkup. Najpovoljnije. Proverite. Tel: 011/512-368.

Prodajem Amigu 500 (3Mb ram), HDD 210MB, kolor monitor, 500 disketa. Tel: 021/392-998.

Prodajem Amigu 500. Svi dodaci. Tel: 4883-690, Beograd.

Amiga 1200HD (40Mb) bezprekorna, povoljno. Tel: 024/44-507.

Prodaja, otkup Amiga 500, opreme, disketa, džojstika. Tel: 011/2358-440.

Prodajem Amigu 500(1Mb) sa opremom. Tel: 021/400-165.

Hardwara za Amigu: eksterni DD flopi (85), digitalizator zvuka (55), midi interfejs (45), interno proširenje 512K (45), kabl adapter za 3,5" HDD (25), VGA adapter (20), video bekap (22), skart kabl (15), adapter za četiri džojstika (12). Tel: 021/392-998.

Prodajem Amigu 500 i Amigu 1200 vrlo povoljno. Tel: 021/392-998.

Souba - 011/2353-110, 458-719. Prodaja i otkup: Amiga, dodatne opreme, disketa.

Amiga Power - softwere - pouzećem ili lično. Hardware - Amige, monitori, dodatna oprema, CD32 itd. Brzo, kvalitetno, povoljno. Tel: 021/371-899.

COPY CLUB amiga
Isporuka poštom
Kvalitetno snimanje.
SNIMANJE 1 DIN.
OD 11 - 18 ČAS.
011/32 47 288

Astrosoft - snimanje igara i programa na disketa, hard disk, CD. Najpovoljnije. Tel: 021/314-994.

Mi power - snimljena disketa 2 dinara. CD kompleti gotovi ili po izboru. Šaljemo poštom. povoljno transformatori i eksterni flopi. Tel: 4898-654.

Prodaja - servisiranje - otkup Amiga, Commodore, monitora, diskova, štampača. Tel: 011/552-227.

CENE OGLASA

Tekst malog oglasa koji nam šaljete treba da bude čitko otkucan, sa prebrojanim rečima (računaju se i adresa i telefon) i naznakom rubrike (Amiga, PC i Razno). Uz tekst treba priložiti jedan primerak uplatnice (original, ne kopiju) uplaćene na odgovarajući iznos.

Adresa: **Svet kompjutera (mali oglasi), Makedonska 31, 11000 Beograd**

Novac treba uplatiti na **ŽIRO RAČUN:**

40801-603-2-47280

sa naznakom: Kompanija Politika, mali oglas za „Svet kompjutera" Cena običnog malog oglasa do 10 reči - 15,0 DIN., svaka sledeća reč - 1,5 DIN. Na ukupnu sumu dodati **10% poreza + 3% taksa.**

Za informacije o oglasima većim od navedenih, obratite se redakciji na tel/fax 011/322-0552.

Oglase za 04/97 primamo do 28.03.1997.

VEĆI OGLASI

- 1/2 (V) (95x275mm) 1100 N.DIN
- 1/4 (95x135mm) 700 N.DIN
- 1/2 (H) (195x135mm) 1100 N.DIN
- 1/8 (95x65mm) 350 N.DIN
- 1/16 (V) (45x65mm) 175 N.DIN
- 1/16 (V)(95x30mm) 175 N.DIN
- 1/32 (45x30mm) 90 N.DIN

Izrada oglasa u redakciji naplaćuje se posebno!

TRIM COMPUTERS
Kajmakčalanska 42 ✆ 421-203 155-294

AMIGA & COMODORE
1. AMIGA (500/600/1200)
2. COMMODORE 64/128
3. DISK 1541/1541 II/1571
4. HARD I FLOPY DISK ZA AMIGU
5. MONITORI COLOR/MONO
6. STAMPACI
7. KASETOFONI

MODUL1 (Turbo250, Turbo 2002 i Azimut)
MODUL2 (Turbo250, Azimut, Disk fast load)
Disk fast copy, Copy202....
MODUL3 (Turbo250, Simon's BASIC i Azimut)
MODUL4 (Turbo250, Turbo tape ii, Spec fast,) Azimut, Monitor 49152....

DODATNA OPREMA
1. FILTERI STAKLENI I MREZASTI
2. DISKETE 3,5" & 5,25" HD I DD
3. KUTIJE ZA DISKETE 3,5" I 5,25"
4. PODLOGE ZA MISA
5. RF MODULATORI
6. PROSIRENJA 512KB
7. JOYSTIK (VELIK IZBOR)

KABLOVI IZRADA I PRODAJA ZA COMMODORE I AMIGU

SERVIS & OTKUP
AMIGA 500,500+,600 I 1200
COMMODORE 64/128 I OSTALE OPREME

SOFTWARE
VELIKI IZBOR
KASETNIH I DISKETNIH IGARA

SVU ROBU SALJEMO POSTOM

AMIGA PANSER®
snimanje programa i igara na
naručite detaljan katalog
646-772 ☎ 1760-180

•••AMIGA 500 i 1200•••
BUVA COPY
SOFTWARE & HARDWARE
Snimanje:
IGRE 1.00
PROGRAMI 2.00
Isporuka poštom
Tel: 76-80-70 od 16 - 22
Radmile Rajković 8
N.Groblje
Ruzveltova
Radmile Rajković 8

ROK ZA PRIJEM OGLASA ZA APRILSKI BROJ „SVETA KOMPJUTERA" 28. MART

SB - SOFT

TOP 10 AMIGA
1. TINY TROOPS
2. VROPA II (AGA)
3. CHAOS ENGINE II (AGA)
4. CAPITAL PUNISHMENT (AGA)
5. SWOS 96/97(OCS,AGA)
6. BURNOUT '97 (AGA)
7. BATTLE SHIPS (AGA)
8. BRITISH FOOTBALL MNG.
9. MINSKIES (AGA)
10. TOMMY GUN

TOP 10 C 64 (DISK)
1. BBURAGO RALLY
2. BOOM
3. FIGHT FOR THURN
4. KINDERGARTEN KIDS
5. MIECZE VALDGIRA II
6. LONG LIFE
7. S.E.U.D.S.
8. COLONIAL TRADER
9. DARK STAR
10. LAMER WARS

(011)130-684

AMIGA 500 1200 CD32
MALTER
SVE ZA AMIGU!!!
ŠALJEMO POZEĆEM
snimanje 1 dinar
CD kompleti za A1200
Otkup i prodaja A500, A1200, CD32 i opreme!
Veliki izbor CD naslova!
☎ 011/577-991

M&S Soft

POPUST 10+1

PC i AMIGA

KOMPLETI IGARA:

Sve igre su raspakovane na CD-u tako da se mogu startovati direktno sa CD-a, sem u slučaju kada igra zahteva snimanje pozicije, kada je potrebno igru samo prekopirati na hard disk, ili su podešene tako da se komandom INSTALL lako instaliraju na hard disk.

U kompletima se nalaze samo proverene igre koje će zadovoljiti svačiji ukus.

KOMPLETI PROGRAMA:

Svi programi se mogu instalirati direktno sa CD-a, što omogućuje laku i brzu instalaciju

KOMPLET 1

ALADDIN, MORTAL KOMBAT, PINBALL FANTASIES, LION KING, STREET FIGHTER II USA, SIM CITY 2000, GOLDEN AXE, CIVILIZATION, SAM & MAX MONKEY ISLAND, MICHAEL JORDAN, RAPTOR, ANOTHER WORLD, LOTUS TURBO CHALL., CANNON FODDER, COMMANCHE, FIFA SOCCER, INCREDIBLE MACHINE, X-WING, NHL HOCKEY, DESERT STRIKE, PANZER GENERAL, RISE OF ROBOTS. i.t.d.

KOMPLET 2

SUPER FROG, VIRTUAL POOL, DOOM, SLIPSTREAM 5000, MORTAL KOMBAT 2, RAIDEN, WITCHAVEN, ULTIMATE BODY BLOWS, BLACK THORNE, TIE FIGHTER, SIMON THE SORCERER, COLONIZATION, WINTER GAMES, LOST VIKINGS, LEMMINGS 1 & 2, DAY OF TENTACLE, JAMMIT, SENS. SOCCER, FORMULA ON G.P., LEMMINGS CHRONICLES, ONE MUST FALL, ALONE IN THE DARK. i.t.d.

KOMPLET 3

ARCADE POOL, MORTAL KOMBAT 3, FX FIGHTER, ALONE IN THE DARK 2, ZOOL 1 & 2, DARK FORCES, NBA JAM, DESCENT, PINBALL ILLUSIONS, SUPER SF 2, SIMON THE SORCERER II, TERMINAL VELOCITY, FRITZ 3, PIRATES GOLD, TYRIAN, LITTLE BIG ADVENTURE, EYE OF BEHOLDER 1, 2 & 3, LANDS OF LORE, WARCRAFT, PRIMAL RAGE, KING PIN, ALIEN II TOWER ASS., JUNGLE STRIKE, ACTION SOCCER, INTERACTIVE GIRL. i.t.d.

KOMPLET 4

NHL HOCKEY '96, FIFA SOCCER '96, PINBALL WORLD, JUNGLE BOOK, FADE TO BLACK, MAGIC CARPET II, CAESAR II, SCREAMER, ACTUA SOCCER, COMANCHE II, PATRICIAN, LEMMINGS 3D, HEXEN, FADE TO BLACK, CRUSADER NO REMORSE, WARRIORS, ACROSS THE RHINE, OVERDRIVE, STRIKER 96, LORDS OF MIDNIGHT, BUREAU 13, RISE OF THE TRIAD, TERROR FROM DEEP, CHAMPIONSHIP MAN. 2, BARYON. i.t.d.

KOMPLET 5

NEED FOR SPEED, COMMAND & CONQUER, SUPER MARIO BROS, TEKWAR, TOM & JERRY II, PINBALL WORLD, STRIP POKER PRO, RUGBY WORLD CHAMP., ACSENDANCY, WARLORDS II DELUXE, SENSIBLE WORLD SOCCER, COMIX ZONE, FIST FIGHT, WORMS, WIPE OUT, TRANSPORT TYC., EXTREME PINBALL, HEROES OF MIGHT MAGIC, 3D VIRTUAL PINBALL, INDY CAR RACER II, NECTARIS, DARK LEGIONS, HI OCTANE... i.t.d.

KOMPLET 6

FIFA 96 (full), TURRICAN II, WWF ARCADE, WARCRAFT II, PGA TOUR GOLF 96, TERMINATOR FUTURE SHOCK, FOR U. A-W NETWORK, RAYMAN, FATAL RACING, ADV. CIVILIZATION, ANVIL OF DAWN, CAPITALISM, GREAT NAVAL BATTLES IV, SKUNNY, SPACE DUDE, STONE KEEP, WORMS, WAYNE GRETZKY HOCKEY, BATTLE WRATH, i.t.d.

KOMPLET 7

DESCENT 2, EARTHWORM JIM, EXTREME SPORTS, JOHNY BAZOOKATONE, GRAND PRIX MANAGER, ABUSE, REBEL RUNNER, CIVILIZATION 2, SEEK & DESTROY, WHIPLASH, ATF, BIG RED RACING, JUDGE DREDD, STARWARS, WITCHAVEN 2, SUPER STARDUST, LIVING PINBALL, C&C COVERT OPERATION, STRIP POKER PRO, ROMANCE OF 3 KINGDOM 4, FAST ATTACK, PREMIERE MANAGER 3 DLX, SEA LEGENDS, TNN OUTDOOR BASS TOURNAMENT, CONQUEST OF NEW WORLD... i.t.d.

KOMPLET 8

BATMAN FOREVER, WINGSTAR, DUKE NUKEM 3D, COLLEGE SLAM, MANIAC KARTS, FATAL RACING, THE WEB, BATTLE STATION 2, JAZZ JACKRABBIT MEGA, REVOLUTION X, ECLIPSE PACMAN, STORM STAR QUEST, AH-3 AIR ASSAULT, CHOPPER FORCE, FANTASY GENERAL, KICK OFF 96, NORMALITY, STRIFE, TOSHINDEN, EARTH WORM JIM 2.

KOMPLET 9

SETTLERS II, QUAKE, RAYMAN 100%, THIS MEANS WAR, STARBALL, AFTER LIFE, BATTLE GROUND WATERLOO, CHAMPIONSHIP MANAGER II BELGIUM & DUTCH, SPEED HASTE, PLAYER OF THE YEAR, TIME COMMANDO, Z, SENSIBLE GOLF, VR SOCCER, BERMUDA SYNDROME, TRACK ATTACK, BRIDGE with OMAR SHARIF 2, GEAR WORK, GREED.

KOMPLET 10 (NEW)

CRUSADER: NO REGRET, STRIKER '96, GENE WARS, PREY FOR DEATH, FORMULA 1 GRAND PRIX 2, ALBION, RISE OF THE ROBOTS 2, LINKS '97, VIRTUA FIGHTER, ASTROROCK, FIRE FIGHT, CHESS MASTER 5000, DEADLINE, JACK NICLAUS GOLF Spec. Ed. i.t.d.

KOMPLET 11

FIFA SOCCER '97, NHL HOCKEY '97, RED ALERT, NASCAR 2, TOMB RAIDER, BROKEN SWORD, BEDLAM, DEATH RALLY, SYNDICATE WARS, DEAD LOCK, DRUID, FINAL DOOM, GENDER WARS, HARPOON 2, FABLE, TRACK SUIT 2, PINBALL (BASKET, FOOTBALL, ICE), THIRD REICH i.t.d.

KOMPLET 12 (NEW)

TOY STORY, COLD SHADOW, DESTRUCTION DERBY 2, KRAZY IVAN, HEROES OF MM 2, LORDS OF REALM 2, MAX, POWER FORMULA 1, ALIEN TRILOGY, DRAGON HEART, HUNTER HUNTED, SCREAMER 2, SWIV 3D, ARCHIMEDIAN DINASTY, STAR GENERAL, F22 LIGHTNING 2, CHAMPIONSHIP MANAGER 2 '97, DAVIS CUP TENNIS, DIG IT i.t.d.

KOMPLET 13 (NEW)

DUKE NUKEM 3D PLUTONIUM, PRIVATEER 2, STEEL PANTHERS 2, AGE OF SAIL, DISC WORLD 2, ULTIMATE SOCCER MANAGER 2, BUG, FULL TILT 2, FX FIGHTER TURBO, SONIC, WWF In Your HOUSE, ROAD RUSH, NETWORK RALLY, WOODEN SHIPS & IRON MAN, GENE MACHINE i.t.d.

CD KLUB

* IZNAJMLJIVANJE CD ORIGINALA
* ENCIKLOPEDIJE, IGRE, PROGRAMI
* NAJPOVOLJNIJI USLOVI

WINDOWS '95 KOMPLET

WINDOWS '95, WINDOWS '95 PSE, MS OFFICE (EXCEL, WORD, POWER POINT, ACCESS...), NORTON UTILITI, NORTON NAVIGATOR, SIDE KICK, MAPPER 95, MS PLUS, NORTON ANTIVIRUS, MS PUBLISHER, ADOBE PHOTO SHOP, COREL DRAW 6.0, MS MONEY, VISUAL BASIC 4.0 PRO, VISUAL FOX PRO, WIN FAX 7.0, PAGE MAKER 6.0, PICTUR PUBLISHER, MS PROJECT, HARWARD GRAFIK, VISIO... i.t.d.

WINDOWS 3.1 & DOS 6.2 KOMPLET

WINDOWS 3.11, WINDOWS 3.11 C&E, MS OFFICE (EXCEL, WORD, POWER POINT, ACCESS...), NORTON UTILITY, NORTON COMMANDER, DOS NAVIGATOR, MS DOS 6.2, COREL DRAW 5.0, ADOBE PHOTO SHOP, QUARK XPRESS, VISUAL BASIC 4.0, VISUAL FOX 3.0, WIN FAX 4.0, 3D STUDIO, AUTO CAD 13, RAZOR PRO, ADOBE PREMIERE, ANIMATOR PRO, YU TTF FONTS, FONTO GRAPHER. i.t.d.

WINDOWS '95 KOMPLET 2

WINDOWS 95 V4.1, MICROSTATION 95, FILE MAKER PRO 3, CUBASIS 1.1, FREEHAND 5.0, LOTUS SMARTSUITE 96, PC ANYWHERE 95, PRO COMM 3.0, TOY STORY SS, ABC FLOWCHARTER 4.0, CALAMUS 95, DELRINA COMM SUIT 95, HIJAAK 95, MIDI SOFT STUDIO, DELPHI 2.0, PARADOX 7.0, NETSCAPE NAVIGATOR, F-PROT, TBAV, MS EXCHANGE 95, FREELANCE 95, ADOBE PAGE MAKER 6.0, RAZOR 2.0, AUTO CAD 13 '95 ... i.t.d.

WINDOWS '95 KOMPLET 3

WINDOWS 97, COREL DRAW 7.0, MS OFFICE 97 PRO, NORTON COMMANDER 95, NORTON UTILITIES V2.0, ADOBE PHOTO SHOP 4.0, SOUND FORGE 4.0, TBAV 95, LOTUS ORGANIZER 97, 3D STUDIO MAX, MS PLUS GOLD, NETSCAPE NAVIGATOR 3.0 GOLD, MS INTERNET EXPL. 3.01, CLEAN SWEEP 3.0, ADOBE PREMIERE 4.2, HOT JAVA 95, FONTOGRAPHER 4.1, WIN CHECK IT 4.0, WIN GIF, CAKE WALK 5.0, MS MONEY 5.0, i.t.d.

ANIMACIJA I VIDEO KOMPLET

3D STUDIO 4.0 SA SVIM DODACIMA I EFEKTIMA, KAO I OSTALI PROGRAMI ZA ANIMACIJU

ANIMACIJA I VIDEO KOMPLET

3D STUDIO 4.0 SA SVIM DODACIMA I EFEKTIMA, KAO I OSTALI PROGRAMI ZA ANIMACIJU

NBA KOMPLET

NBA LIVE '97, SPACE JAM, NBA HANG TIME, NBA JAM EXTREME

EA SPORTS KOMPLET

NBA LIVE '97, FIFA SOCCER '97, NHL HOCKEY '97, JOHN MADDEN FOOTBALL '97, PGA TOUR GOLF

ORIGINALI:

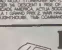
COREL DRAW 7.0, MS OFFICE 97 PRO, WINDOWS 97, MS ENCARTA '97 Encyclopedia, World Atlas '97, MS CINEMANIA '97, MS DOGS, SIEMENS CATALOG, SGS CATALOG, INTEL CATALOG, MOTOROLA CATALOG, HITACHI, MS MUSIC CENTRAL '97, MS VISUAL C++ 4.2, MS WORLD of FLIGHT, MS BASKETBALL GUIDE, MS DANGEROUS CREATURES, MS OCEANS, LEARN TO SPEAK ENGLISH (2CD), **LEARN TO SPEAK GERMAN (3CD), EURO DICTIONARY, WEBSTER DICTIONARY**, OXFORD BODY WORKS 5.0, HARRISON INTERNAL MEDICINE, MAYO CLINIC, MOSBY'S MEDICAL ENCYCLOPEDIA, 3D STUDIO MAX, BRITANICA v2.0, WINDOWS NT 4.0 WorkStation & Server i.t.d.

DIABLO, FIFA '97, NBA LIVE '97, NHL HOCKEY '97, SEGA RALLY, LARRY 7, TOMB RAIDER, RED ALERT (2CD), DIE HARD TRILOGY, FLYING CORPSES, PRIVATEER 2 (3CD), DOWN IN THE DUMPS (3CD), DRAGON LORE 2 (3CD), DEATH RALLY, DESTRUCTION DERBY 2, ULTIMATE SOCCER MANAGER 2, CIVILIZATION 2 Scenary, STAR GENERAL, ALIEN TRILOGY, TOONSTRUCK (2CD), PHANTASMAGORIA 2 (3CD), SPACE JAM, HEROES OF MIGHT & MAGIC 2, LORDS OF REALMS 2, MASTER OF ORION 2, FLIGHT SIMULATOR 6.0, STAR CONTROL 3, WAR WIND, US NAVY FIGHTERS '97, LINKS LS, ACE VENTURA, SYNDICATE WARS, DAGERFALL, DAVIS CUP TENNIS, THE DIG, COMMAND & CONQUER (2CD), FADE TO BLACK, CRUSADER NO REMORSE, BAD MOJO, STONEKEEP, BATTLE ISLE III, GRAND PRIX MANAGER, THORIN'S PASSAGE, WAR CRAFT II, REBEL ASSAULT II, FIFA SOCCER '96, DESCENT II, RISE OF ROBOTS II, THE WEB, CYBERIA 2, CIVILIZATION II, CONGO, A.T.F., RAYMAN, C&C COVERT OPERATION, ARCADE AMERICA, ACTUA SOCCER, VIRTUALPOOL, SETTLERS 2, WAR CRAFT II MISSIONS, FANTASY GENERAL, DUKE NUKEM 3D, Z, FORMULA 1 GRAND PRIX 2, WAR HAMMER, NEED FOR SPEED Sp.Ed., QUAKE, GENDER WARS, CHESS MASTER 5000, MEGA RACE 2, ROAD RUSH, LIGHTHOUSE, TIME COMMANDO, CRUSADER: NO REGRET i.t.d.

SNIMANJE NA DISKETAMA i CD-u



* Programi i igre po izboru
* Originali
* Usluga snimanja Vaših podataka



PC 011/146-744

AMIGA 011/105-138

e-mail: misams@eunet.yu

IMA LI ŠTA NOVO?

FLYING CORPS	IBM WORLD BOOKS	MAGIC GATHERING	COREL DRAW! 7
MS OFFICE '97 PRO	TACT. OPER. 2	65.000 IMAGES	NBA HANG TIME
EA CRICKET '97	MS PICTURE IT	SUPER BUBSY	COREL 6 (Macintosh)
PRINT MASTER 3	PUZZLE BOBBLE	COREL KIDS	DIABLO
DIE HARD TRILOGY	NORTON UTILS 2.0	DOWN IN THE DUMPS	3D WORLD ATLAS
COREL CHEMLAB	SCORCHER	CREAM '97	STAR GENERAL
DRAGON LORE 2	MUSIC TOOLBOX	TOM CLANCY SSN	HUMAN BODY 2.0
ADOBE PHOTOSHOP 4	TOON STRUCK	EURO DICTIONARY	WWF IN YOUR HOUSE
BANZAI BUG	GREATEST CLIPARTS	CAPTAIN QUAZAR	MS WINDOWS NT 4.0
COREL VENTURA 7	ROBOTRON X	TOTAL MULTIMEDIA	PRIVATEER 2

ORIGINALI: 20, KOMPILACIJE: 30/35

ADOBE PAGEMAKER 6.5 41HD, MACROMEDIA AUTHORWARE V3.51 9HD, NETSCAPE DIAL-UP EDITION V3.0 15HD, MS OFFICE 97 UPGRADE 30HD, SOUND FORGE V4.0A UPDATE 2HD, SOFTICE V3.0 FOR WINDOWS NT 2HD, ORCAD LAYOUT V7.0 23HD, INTELLIHANCE V2.03 1HD, MS WORD 97 UPGRADE 23HD, MS IMAGE COMPOSER 12HD, MICROGRAFX PHOTO MAGIC 4.0 7HD, MS EXCEL STANDALONE UPGRADE 21HD, VISIO PRO V4.5 55HD, S-DESIGNOR V5.1.1 7HD, SAMPLITUDE MASTER V3.11 1HD, NORTON ANTIVIRUS V2.0 FOR NT 10HD, NORTON COMMANDER V1.02 FOR NT/W95 2HD, PAINT SHOP PRO V4.12 3HD, ALIEN SKIN UPDATE FOR PS4 1HD, LIVE IMAGE V1.1 1HD, HYPERMATTER 3DS MAX PLUG-IN 1HD, ADAPTEC CD CREATOR V2.0 7HD, ART GALLERY PLUG-IN 1HD, LOTUS DOMINO V4.5A 26HD, MIDI MASTER V6.0 1HD, ARENA V2.2 10HD, LIGHTSCAPE VISUALIZATION SYSTEM V3.0 24HD, POWER DREAM V2.01 1HD, HIQ V3.0 5HD, TANGO NT REGISTERED 12HD, WINDOWS NT V4.0 SERVICE PACK #2 11HD, HEX WORKSHOP V2.50 1HD, ARTISOFT ISHARE V2.0 11HD, ARTISOFT XTRAMAIL V1.0 8HD, KEA! V4.23F 2HD, REMOTE OFFICE GOLD 3.0 4HD, DIGITAL PATHWORKS 32 17HD, METRO-X ENHANCED SERVER V3.1.2 (LINUX) 3HD, PAGIS PRO 97 46HD, OS/2 MERLIN DEVELOPERS TOOLKIT 41HD, MACROMEDIA BACKSTAGE INTERNET STUDIO 2.0 10HD, ADOBE FILTER PACK 9HD, SOUND FORGE 4.0A PLUG-INS 2HD, BRYCE 2 UPDATE 16HD, SOFT ENGINE V3.7.0 2HD, FONT F/X 1.0 9HD, I MNOGO DRUGIH...

PC FORT

Grčkoškolska 3, 21000 Novi Sad

021/614-909

AMIGA FORT

CHAOS ENGINE II 3D. TINY TROOPS 5D. BURNOUT 7D. MONGOL COMMANDER 2.0 7D. TOUR CAR CHALLENGE 2.03 2D. BRAVO-ROMEO-DELTA 3.0 2D. SWOS 96-97 2D...

DRAW STUDIO 8D. PC TASK 4.0. ART EFFECT PRO V1.18 3D. OCTAMED SOUND STUDIO 1.02 2D. MAXON C 4.0 7D. MOVIE SHOP 4.0 9D. WORDWORTH 6.0 4D. TURBOPRINT 5.0...

Razno

Najnovije igrice i programi 1997 iz uvoza na kaseti/disketi. Pouzećem. Jolly soft, tel: 030/613-631.

Bežični mikrofon 90 din. Toki-voki (par) 190 din. Tel: 010/23-287.

Amstrad CPC 464 programi i igre. Katalog besplatan. Tel: 010/23-287.

Najnoviji program za kompjutersko prevođenje engleskog, srpskog teksta i učenja engleskog jezika. Pejdžer: 066-505 broj 511662.

Zamena Sega ketridža - 6 dinara, Playstation diskova - 10 dinara (izbor preko 100 naslova!). Prodaja igara oko 20 DM. Svaku odabranu igru puštamo! Zvati od 9-20. Tel: 011/501-816, Žarkovo.

Prodajem Schneider CPC 6128 , kolor monitor, štampač Epson, preko 70 igara, programi, obrada teksta, baze podataka, grafika, statistika, dtp, literatura (12 knjiga, 2005 stranica). Povoljno. Tel: 018/530-325, Aleksandar.

PC

Knjiga „PC za početnike" sa preko 50 ilustracija i puno razumljivog teksta opisuje sav postojeći hardver, osnove DOS-a, obradu i štampanje teksta i upotrebu nekoliko najpopularnijih programa za PC. Priručnik je namenjen ljudima koji nikada nisu radili sa računarima i apsolutnim početnicima bez obzira na uzrast i stepen obrazovanja. Priručnik je formata B5 sa kolor, plastificiranim koricama, a cena je 40 din. Tel: 010/23-287.

Otkup i prodaja PC opreme. Tel: 552-227.

Otkup, nadogradnja PC kompjutera. Komponente. Štampači. Tel: 011/788-328.

Astrosoft - snimanje igara i programa na diskete, hard disk, Cd. Cedeteka. Tel: 021/314-994.

Najnoviji i najbolji program za 1997. za prevod sa engleskog na srpski i sa srpskog na engleski jezik sa preko 200.000 reči i sa kompjuterskim terminima za PC na CD-u. Pouzećem. Tel: 030/61-363, mob: 061/011-011.

☆OGNJASOFT☆ & Diler Soft

011 / 141-752

Radno vreme: 13 - 19h
Nedeljom ne radimo!
Kontakt: ognja@EUnet.yu

*** Vrsimo snimanje CD-ova po vašoj želji *** Najkompletniji izbor softvera kod nas (raspitajte se) *** U našem katalogu (OgnjaKat.arj ili DilerKat.arj) obeležite 650MB programa *** Vaš izbor Windows programa možemo snimiti u raspakovanom obliku tako da se mogu instalirati direktno sa CD-a (skupl-ja varijanta) *** Nabavite naš katalog (OgnjaKat.arj na 011/141-752 prvo glasom, a DilerKat.arj na 323-18-14 prvo glasom ili na "BBS Politika" 011/3229-148 (0-24h) pristup je besplatan) i pogledajte bogatu ponudu ***

011 / 323-18-14

Radno vreme: 12 - 20h
Nedeljom ne radimo!
Kontakt: gosha@EUnet.yu

ANIMATION & VIDEO PAKET (CD) - Light Wave 4.0, 3D Studio 4.0 sa svim dodacima, Real 3D, Caligary True Space (obe verzije) sa svim dodacima, sve verzije Animator-a, Vista Pro CD sa dodacima, osam Morph programa (Elastic Reality, Morph Win, Morph Wizard,...), DTV (DeskTop Video) programi (Razor Pro, Adobe Premier 4.0, Ulead Media Studio, Direktor 4.0,...)...

WINDOWS 3.x PAKET (CD) - Windows 2.1, 2.1 C&E Europe, 2.11, 2.11 C&E Europe, 3D Home Architect, 3D Studio 4.0C1, Adobe Photoshop 3.04, Auto CAD 12, Ćirilica TTF, YU Latinica TTF, Clipper 5.3, CorelDRAW! 5.0E2, Borland Delphi, DOS Navigator 1.35, Finale 3.0, Fontographer 3.5, MS Visual Fox Pro 3.0, Fractal Design Painter 3.0, 8.0, Designer 4.1, Morph 2.5, MS DOS 6.22, MS Office 4.3c Pro, (Word, Excell, PowerPoint, Acess), MS Project 4.0, MS Publisher 2.0a, MS Video 1.1, MS Works 3.0, NC 5.0, NU 8.0, Page Maker 6.0, Procomm 2.1, Telix 1.1, QEMM 7.5, QuarkXpress 3.31, Stacker 4.0, MS Visual Basic 4.0 Pro, Visio 3.0, Win Fax Pro 4.0, Word Perfect 6.1, Windows Commander 1.51,...(sve za Windows 3.x na jednom mestu)

WINDOWS 95 PAKET #1 (CD) - Windows 95, Windows 95 Pan European, Fox Pro 3.0, Harward Graphics 4.0, Mathcad 6.0, Micrografx ABC Suite, MS Money 95, MS Plus 95, MS Project 95, MS Works 4.0, Norton Navigator 95, Norton Utilities 95, MS Office 95 Standard (Word, Excell, Powerpoint), Telix Win 1.1a, PC Fax 95, Visual Basic 4.0 (95), Visio 4.0, Word Pro 96,...

WINDOWS 95 PAKET #2 (CD) - CorelDRAW! 6.00.178 !!!, Adobe PageMaker 6.0, 3D Home Architect 1.4, Fractal Design Painter 4.0, Microstation 95, MS Access 7.0 Final Release, MS Publisher 3.0 CD, Delrina Win Fax Pro 7.0, Corel Xara 1.1, Frame Maker 5.0, Norton Antivirus 4.01, 3DR, QEMM 8.0, Telemate For Win, Freehand 5 0, Cubasis 1.11, Cubase Scor,...

WINDOWS 95 PAKET #3 (CD) - WINDOWS 95 4.1b, Calamus 95, Adobe Acrobat Exchange 2.1, Adobe Acrobat Reader 2.1, Adobe Type Manager 3.02a, Delrina Comm Suite 95, Freehand 6.0, Mapper 95 1.5, Corel Photo Paint 6.0, Adobe PhotoShop 3.05, Procomm 3.0, Raydream Studio 4.0, Lotus SmartSuit 96, Stacker 4.1, Win Commander 2.01,...

WINDOWS 95 PAKET #4 (CD) - Auto CAD 13 C4 For Windows 95, Delphi 2.0 Desktop, Delphi 2.0 Developer, Borland Paradox 7.0, Lotus Notes 4.0, Lotus Freelance Graphics 96, Fontographer 3.52, ABC Flowcharter 4.0, MS Exchange 4.0, Orcad Capture 6.1, Hijaak Suite 95, Web 3D, Web Scan, Web Star 2.0, Quark Xpress 3.32 Upg, F-Prot 2.21a Win95,...

WINDOWS 95 PAKET #5 (CD) - 3D Studio MAX (+ Windows NT 2.81 1057 I Service Pack 2), MS Windows 95 Resource Kit, MS Windows Service Pack 1, MS Windows 95 Update, MS Office 95 Pro (Word, Exell, PowerPoint, Access,...), Perfect Works 2.1, Adobe Premiere 4.2, Origin 4.0, Corel Flow 3, CakeWalk Pro 4.5, Chameleon 95, Windows Checkit 4.0,...

WINDOWS 95 PAKET #6 (CD) - MS Windows NT 4.0 Advanced Server & Workstation, Borland C++ 5.0, MS Visual C++ 4.1, Cubase 2.01, Borland Delphi Client/Server, Netscape 3.0, Internet Office, Internet Explorer 3, The Web Media Publisher 2.5, Web Thing 1.2, Procomm 2.01, File Maker Pro 3.0c, Terminate 4, Mechanical Engenering Student Version 7.0,...

Vršimo snimanje softvera na ZIP DRIVE diskete (0.2 DEM po MB, 100 MB softvera na našoj ZIP DRIVE disketi je 50 DEM)

KOMPLETI IGARA, koje se raspakovane na CD-u tako da se mogu startovati ili instalirati direktno sa CD-a. U retkim slučajevima potrebno je jednostavno prekopirati na hard-disk samo oso direktorijum igre (radi snimanja pozicija ili promene setup-a). Kompleti sa izbor najboljih igara u prethodne četiri godine! Cena jednog kompleta je 25 DEM.

Popust: 3 (tri) i više kompleta je po 20 DEM.

Minimalna konfiguracija za pokretanje igara su: K1-K5 386DX/486DX, 4/8MB RAM, 2 x CD-ROM : K6-K18 486DX4/Pentium, 8/16MB RAM, 2 x / 4 x CD-ROM

Komplet 1: F-14 Fleet Defender, Pinball Fantasy, Fury Of The Furies, Goal!, Indiana Jones 3, Legend Of Kyrandia, Lands Of Lore, Secret Of The Monkey Island,.... Ukupno 110 igara

Komplet 2: Alien Breed, Battle Isle 2, Cobra Mission, Lilil Divil, Dogfight, Day Of The Tentacle, Goblins 3, Hand Of Fate, History Line, Indiana Jones 4,.... Ukupno 122 igre

Komplet 3: 1942 Pacific Air War, Centurion, Dune, Elite, Formula 1 GP, Frontier, Golden Axe, Lemmings, Lode Runner, NCAA 2, Overlord, Jazz Jackrabbit,.... Ukupno 123 igre

Komplet 4: Magic Carpet, Cannon Fodder 2, Chess Engine, Colonization, Desert Strike, Flashback, FIFA Soccer, Jungle Strike, Kick Off 3, Little Big Adventure,.... Ukupno 80 igara

Komplet 5: Aladdin, Alone In The Dark 3, Apache Longbow, Brutal, Comanche, Descent, Doom 1 & 2, Dune 2, Heretic, Michael Jordan In Flight, Mortal Kombat,.... Ukupno 61 igra

Komplet 6: Mortal Kombat 3, Magic Carpet 2, Hexen, FX Fighter CD, Lemmings 3D, Primal Rage, NBA Jam, Mech Warrior, Pinball Illusions, Witchaven,.... Ukupno 26 igara

Komplet 7: WereWolf VS Comanche 2.0, Apache CD, Actua Soccer, Earthworm Jim, Fade To Black, Jungle Book, Navy Strike, Need For Speed, NHL Hockey 96,.... Ukupno 20 igara.

Komplet 8: Comix Zone, Destruction Derby, FIFA Soccer 96, Heroes Of Might & Magic, Pocahontas, Screamer, Sensible World Of Soccer, Warcraft 2,.... Ukupno 27 igara

Komplet 9: Terminator Future Shock, Dark Seed 2, Thunderhawk 2, Indy Car Racing 2, Ecco The Dolphin, Jack The Ripper, Realm Of Chaos, Spiderman 2,.... Ukupno 28 igara

Komplet 10: Fatal Racing, WWF Wrestlemania Arcade, Wayne's Gretzki Hockey, Grand Prix Manager, Great Naval Battles 4, Game Boy Emulator (140 games),.... Ukupno 21 igra

Komplet 11: The Dig, Timon & Pumba's Jungle Games, Worms Plus, Mech Warrior 2 Ghost Bear's Legacy, Grand Prix Manager, Pool Champ,.... Ukupno 20 igara

Komplet 12: Advanced Tactical Fighter ATF, Big Red Racing, Civilization 2, Descent 2, Seek & Destroy, Super Street Fighter 2 NEW, Star Wars,.... Ukupno 27 igara

Komplet 13: Duke Nukem 3D, NBA Live 96, The Web, Fantasy General, Mario Karts, Revolution X, College Slam, Bermuda Syndrome, Hyper 3D Pinball,.... Ukupno 16 igara

Komplet 14: Earthworm Jim 2, Quake (1. epizoda), Settlers 2, World Rally Fever, Total Knockout, Battle Arena Toshiden, Kick Off 96, The War College,.... Ukupno 20 igara

Komplet 15: Rise Of Robots 2, Quake, Cyberia 2, Warcraft 2: Beyond The Dark Portal, Gearheads, Z, Afterlife, Sensible Golf, Virual Reality Snooker,.... Ukupno 16 igara

Komplet 16: Fifa Soccer 97, WarWind, Daytona USA (SEGA), Team 1, Power Slave, Eden 2, MS Golf V3.0, Sim Golf i Nihilist (Ukupno 9 igara)

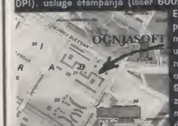
Komplet 17 (EA Sports komplet): NBA Live 97, FIFA Soccer 97, NHL Hockey 97, Madden 97 i PGA Tour Golf (Ukupno 5 igara)

Komplet 18 (Basket komplet): NBA Live 97, Space Jam, NBA Hang Time i NBA Jam Extreme (Ukupno 4 igre)

Komplet 19 (SEGA komplet): Virtua Fighter, Bug!, Sonic CD, Virtua City P.D. i Daytona USA (Ukupno 5 igara)

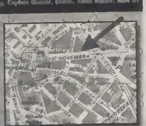
Komplet 20: Lords Of The Realm II, C&C Red Alert, Heroes Of Might & Magic II, Master Of Orion II, Civilization II Scenarios, Age Of Sail i Admiral Sea Battles (Ukupno 7 igara)

***** OGNJASOFT *** Kolor skeniranje (24bit/2400 DPI), usluge štampanja (laser 600x600 & COLOR Epson Stylus), prodaja multimedijalnih konfiguracija i komponenata: CD-ROM-ova (8x, 10x), Sound Blaster-a, zvučnika, modema, skenera, džojstika,...**



***** DILER SOFT *** Rasprodaja CD originala !!!**

Star General, Die Hard Trilogy, Captain Quasar, Diablo, Tomb Raider, NBA 97 FIFA 97, NHL 97, Destruction Derby 2, Road Rash, Screamer 2, Pink Panther, Larry 7, Death Rally, Space Jam, Titanic, Battleship, Deadlock, Time Commando, Learn To Speak English, MS Office 97, Corel 7, MS Encarta 97,... Naslovi na jednom CD-u - 18 DEM, naslovi na 2 CD-a (NE dva naslova) - 30 DEM...



Softver snimamo na CD, kao i na našim i vašim disketama. Zakazivanje snimanja (za one koji dolaze lično) je obavezno. Katalog programa i igara možete dobiti modemom (ukoliko imate modem minimalno na 14400), a snimamo ga na disketu prilikom prve narudžbine ili ukoliko nam pošaljete disketu i 5 dinara za poštarinu i troškove pakovanja. Poštarinu prilikom slanja porudžbina (šaljemo isključivo preporučeno, sa otkupninom koju plaćate poštaru) snosi kupac (okvirno za 1CD ili 10 disketa 15 dinara, za veće pakete minimalna povećanja na osnovnu sumu u zavisnosti od vrednosti paketa). Sva snimanja obavljamo u toku dana, a najdalji rok za isporuku (lično kod nas ili slanje poštom) je sledeći dan.

Dragan Ognjević, Bulevar Lenjina 27/5, 11070 NBgd & Goran Krsmanović, 29. Novembar 33/I/6, 11000 Bgd

ŠiZeNiE

monitor GROUP **PC računari i komponente**

PRACTIS DESIGN LAB

... wheels in town

MMX

NEW!

MMX - multimedia extensions poslednja generacija Intel Pentium procesora namenjena power user-ima donosi ubrzanje od 20% (poslovne aplikacije) do 600% (MMX Photoshop, rendering, itd.)... Dok se u USA teku ako ugrabite koji, kod nas - u ponudi su ODMAH

Izvod iz ponude:

Pentium motherboard OPTi Viper 256 KB	145,00
Pentium motherboard Intel VX 256 KB	175,00
CPU Pentium Pro 200 MHz + Gigabyte GA motherboard 512 KB	call
CPU AMD K5-PR133	170,00
CPU Cyrix 6x86-P166+	200,00
CPU Intel Pentium 166 MHz	450,00
CPU Intel Pentium 200 MHz w/MMX technology - NEW!!!	call
8/16/32 MB EDO	call
S3 Trio64V+, 2 MB EDO, 64-bit GUI & MPEG accel.	60,00
S3 Virge, 4 MB EDO, 64-bit GUI & MPEG & 3D accel.	120,00
14" kolor monitor, lowrad, 1024*768ni, DTK	390,00
15" kolor monitor, lowrad, 1280*1024ni, digital, DTK	550,00
17" kolor monitor, lowrad, 1280*1024ni, digital, DTK	900,00
minitower	60,00
modem 14.4 data/fax/voice Prolink/UMC	75,00
modem 33,6 data/fax/voice Dynalink/TI	180,00
modem 33,6 data/fax USR Sportster WinModem int.	250,00
modem 33,6 data/fax USR Sportster int.	800,00
modem 33,6 data/fax/voice USR Sportster ext.	320,00
Hewlett-Packard LaserJet 5L	840,00
Hewlett-Packard ScanJet 4s, 200/400 dpi, b/w, a4, trayfeed	400,00
Hewlett-Packard ScanJet 4p, 300/1200 dpi, color, a4, flatbed	800,00
Hewlett-Packard ScanJet 4c, 600/4800 dpi, color, a4, flatbed	1,650,00
miroVIDEO DC30 profi linear video editing system	1,390,00
TV tuner karta	180,00
FM tuner karta	55,00
SB Pro komp., 16-bit, 44 KHz, stereo, PnP	50,00
Creative Labs SoundBlaster 16FM, FM tuner	130,00
Creative Labs SoundBlaster AWE32PnP, exp. 28 MB	250,00
80 W aktivni zvučnici	45,00
PCI LAN adapter NE2000 komp.	45,00
Microsoft Natural Keyboard	128,00
Microsoft Mouse 2.0	40,00

!!! posebne pogodnosti za dalju prodaju i veće narudžbine

BOLID* 2.690,00

Intel Pentium 166 MHz
Intel Triton II HX 512 KB cache **FREE!**
32 MB EDO RAM
2,1 GB hard disk Quantum Fireball
12x CD-ROM TEAC, 1,44 MB flopi disk
S3 Virge 4 MB EDO 3D & GUI & MPEG
15" digital kolor monitor 1280*1024 DTK
minitower kućište, tastatura 105 tastera, miš
zvučna karta SoundBlaster Pro 16-bit
modem 33.600 data/fax/voice
stereo zvučnici 80 W aktivni

ZWER* 1.730,00

AMD Pentium K5-PR133
Intel Triton II VX 256 KB cache **FREE!**
16 MB EDO RAM
1,44 MB flopi, 1,7 GB hard, 8x CD-ROM
S3 Trio64V+ 2 MB EDO, 64-bit GUI & MPEG
14" kolor monitor, lowrad, 1024*768ni, DTK
minitower kućište, tastatura 105 tastera, miš
zvučna karta SoundBlaster Pro 16-bit
modem 14.400 data/fax/voice

GTL 1.270,00

AMD Pentium K5-PR100, OPTi Viper 256 KB cache, 16 MB EDO RAM, 1,44 MB flopi, 1,1 GB hard, S3 Trio64 1 MB, 14" kolor monitor, lowrad, 1024*768ni, DTK minitower kućište, tastatura 105 tastera, miš

RoadWarrior* 3.500,00

Notebook Intel Pentium 100 MHz,
8 MB RAM, 1,44 MB flopi, 800 MB hard,
SVGA 10,4" kolor dual-scan LCD,
integrisana tastatura i trackpoint,
14.400 data/fax PCMCIA modem,
Nikl-metalhidrid baterije, trafo & punjač

HIT THE ROAD! sve je preinstalirano internet e-mail - fax u kontaktu - bilo gde, bilo kad...

FREE!

CD Recorder 990,00

Hewlett-Packard CDR 6020i - full package, interni CD rekorder, 8x read/2x write, SCSI-2, kontroler, software, dokumentacija

UPS 400 VA 235,00

Uređaj za neprekidno napajanje, Standby UPS 400 VA, 5-15 min autonomnog rada (zavisno od konfiguracije), kompaktan dizajn, RS232 port

MODEMI

***M**odemi sa velikim **M**, za **P**rofi **S**urf!*
***US R**obotics, **H**ayes, **M**otorola*
33.600 bps, data, fax, voice
interni, eksterni, PCMCIA modeli

FREE! **INTERNET MULTIMEDIA READY**

E-MAIL + FULL INTERNET
instaliran softver i konfigurisana mašina
ili MULTIMEDIA CD!

NEMAMO

niti ćemo ikada imati
4x CD plejere, 486-ice, "male" diskove, polovan džank svih vrsta, ne radimo nadogradnje, ne kupujemo polovnjake i kradenu robu.
Hvala što nas ne gnjavite.

GARANCIJA 366 DANA

isporuka odmah, primamo uplate na račun, rock-solid garancija 12 meseci, sve mašine optimalno konfigurisane, free instalacija softvera, kolači, sokovi & grickalice!

od 10 do 17h

011.412.790

Radoja Domanovića 18/I

e-mail: sales@monitor.co.yu

cenovnik - katalog - podrška - drajveri - software - doc - links - cenovnik - katalog - podrška - drajveri - software - doc - links - cenovnik - katalog - podrška - drajveri - links...

Preko 2.500 zadovoljnih ljudi već zna

zašto smo najbolji.



PC CD ROM

WIN '95 1 - 2
- MS WINDOWS '95
- MS PLUS FOR WIN '95
- MS PUBLISHER '95
- MS OFFICE PRO '95
- MS INTERNET EXPLORER
- PAGE MAKER 6.0
- COREL 6.0
- MICROSTATION '95
- WIN FAX PRO 7.0
+ oko 15 programa

WIN '95 3
- MS PUBLISHER '97
- MS FRONT PAGE 1.1
- COREL DRAW 7.0
- PHOTO SHOP 4.0
- ACAD LITE 3.0 WIN 95
- ACAD C4 WIN 95
- 30 STUDIO MAX
- NETSCAPE NAVIGATOR
- TBAV 7.07 ANTI VIRUS
+ oko 15 programa

NEW WIN '97 PAK
- MS WINDOWS '97
- MS PLUS WINDOWS '97
- MS OFFICE '97
- MS CAMCODER '97
- NORTON UTILIT. 95. 2.0
- COREL OREAM 3D 7.37
- COREL PHOTO PAINT 7.37
- COREL VENTURA 7.13
- PAGE MAKER 6.5
+ oko 10 najnovijih programa

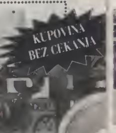
NEW NT 4.0 PAK
- NT 4.0 SERVER
- NT 4.0 WORKSTATION
- 3DS 4.0 NT UPDATE
- NORTON NT TOOLS
- NT 4.0 SERVICE PAK 2
- NT 4.0 DDK
- POWER BUILDER 4.0 NT
- RIGHT FAX 4.5 NT
+ razni dodaci za NT 4.0 i stanje verzije

CAD
- A CAD C4
- MICROSTATION 5.0
- AUTO CAD 13
- AUTO CAD 13 dodaci
- QUICK CAD 4.0
- ARHI CAD 4.55
- ARHI CAD bonus
- VISUAL CAD
- A CAD LITE 3.0
+ oko 30 programa

GRAFIKA
- COREL ORAW 6.0
- ALDUS FREEHANO 7.0
- TURBO PUBLISHER 2.03A
- FONTOGRAPHER 4.1
- FRAME MAKER 3.11
- ADOBE ACROBAT
- QUARK XPRESS
- MICRO DESIGNER
- DESIGN PAINTER
+ oko 35 programa

ANIMACIJA
- LIGHT WAVE 5.0
- 3D STUDIO MAX
- 3D STUDIO MAX update
- 3D STUDIO 4.0
- 3D STUDIO efekti
- 3D STUDIO dodaci
- 3 DS MAX 1.1 SDK
- 3 DS MAX plug-ins
- IMAGINATOR
+ oko 30 programa

DEČIJI MIX
- EDUKATIVNE IGRE
- MS CREATIVE WRITER
- LOGIČKE IGRE
- NAPRAVITE CRTANI FILM
- EDUKATIVNI PROGRAMI
- UČENJE ENGLESKOG
- DEČJE AVANTURE
- BUKVAR ZA DECU
- CAD ZA DECU
+ oko 20 programa



STRATEGIJE 2
- WARCRAFT 2
- CIVILIZATION 2
- STEEL PANTHERS
- LOST ADMIRAL
- THIS MEANS WAR
- SETTLERS 2
- CONQUEST OF NEW WORLD
- KNIGHTS OF ROUND TABLE
- FIELDS OF BATTLE
+ oko 20 programa

HIT IGRE '96
Najprodavanije igre u 1996.
- FIFA '96, NBA '96
- RAY MAN
- FORMULA 1 GP 2
- NEED FOR SPEED
- MORTAL KOMBAT 1, 2 I 3
- C. & CONNQUAER
- WAR CRAFT II
- DUKE 3D
+ oko 15 hitova

NEW RACING MIX
- FORMULA 1 GP 2
- SCREAMER 2
- NETWORQ RALLY
- NASCAR RACING 2
- DESTRUCTION DERBY 2
- DEYTONA USA
- ROAD RUSH
- MONSTER TRUCK MADNES
+ oko 20 hit vožnji

NEW SPORT
- FIFA '97
- NBA '97 I '96
- DECATHLON
- LINKS '97 GOLF
- ULTIMATE SOC. MANAG.
- CHAMP. MANAGER 2 '97
- NHL '97
- MADDEN '97
- NBA JAM EXTREME
+ oko 15 hit igara

NEW STRATEGIJE NEW
- RED ALERT
- HEROES OF M & M 2
- MASTER OF ORION 2
- LOROS OR REALM 2
- STAR GENERAL
- STEEL PANTHERS 2
- MAGIC THE GATHERING
- BLOOO & MAGIK
- M.A.X.
+ oko 20 hit strategija

EROS MIX 1
- PLAY BOY '96
- GIRLS COLLECTION B
- GIRLS COLLECTION 9
- GIRLS COLLECTION 10
- GIRLS COLLECTION 11
- MORE WOMAN
- NAOMY CAMPBELL
- SEXY GOLF
- MORBIO PORNO PICTURES
+ oko 35 programa

EROS MIX 2
- PLAYBOY BEAUTYS
- PENTHOUSE HOT
- PERVERT COLLECTION
- BIZZAR PICTURES
- GIRLS COLLECTION 12
- DOGS XXX
- MADONA
- TEREZA ORLOWSKI
- EROTSKE AVANTURE
+ oko 25 novih programa

NEW PLAY MIX 22
- TOMB RIDER
- PRIVATER 2
- FIFA '97
- HEROES OF M & M 2
- SPACE JAM
- O.N. 3D PLUTONIUM PAK
- DISC WORLD 2
- DESTRUCTION DERBY 2
- SONIC
+ oko 10 najnovijih hitova

NEW PLAY MIX 23
- NBA '97
- SCREAMER 2
- US NAVY FIGHT. '97
- ULTIMA SOC. MANAGER 2
- POWER F1
- BATTLE SHIP
- TEAM F1 MANAGER
- BROKEN SWORO
- IZNENADENJA: POZOVITE
+ oko 10 najnovijih hitova

EXIT PRODUCTION 11000 Beograd

Naručite pouzećem ili preuzmite

samardžić & son

SAMPRO

sampro@eunet.yu

11080 ZEMUN, Njegoševa 19

The Ultimate

najprodavaniji PC do sada

PCI Pentium 133 MHz

- Intel Pentium 133 MHz
- VX MotherBoard max. 200 MHz
- 16 MB RAM + 256 OnBoard Cache
- PCI SVGA S3Trio64V+ * 2 Mb RAM *
- 1.3 Gb Hard Disk
- CD-ROM 8x
- MediaMagic SB16pro
- GVC FaxModem 14.400 bps
- 14" ili 15" LR Color Monitor Daewoo ili Philips
- Tastatura, miš, 1.44 Mb Floppy

... pozovite za najbolju cenu konfiguracije koju želite ...

→ HP5L 799,00

- MultiMedia Upgrade

CD-ROM 8x
Sound Blaster 16pro
Active Speakers — ***cena: 295,00***

- Internet Upgrade

U.S. Robotics 14.400 — ***cena: 140,00***
U.S. Robotics 33.600 — ***cena: 320,00***
U.S. Robotics 33.600 ext — ***cena: 370,00***

- SAMPRO * SamSvojMajstor 486 *

PCI 486 MotherBoard + AMD 5x86 133MHz
FDD 3.5"
MiniTower Case — ***cena: 295,00***

- SAMPRO * SamSvojMajstor Pentium *

PCI Pentium VX MotherBoard 256Kb cache
FDD 3.5" + MiniTower Case
CPU AMD Pentium K5 PR100 — ***cena: 430,00***
CPU Intel Pentium 133 MHz — ***cena: 630,00***

Telefoni za hardware su:

(011) 101-203

193-066

... i u Vršcu: 013-813-388
... i u Podgorici: 081-36-432
... i u Leskovcu: 016-51-157

HARDWARE: Ponedeljak - Petak 09h-17h, Subota 10h-15h

&

CD CENTAR Novi Beograd

Snimanje na CD-ROM-u za PC brzo i kvalitetno
Na svakih pet diskova snimanje šestog besplatno!!!

ORIGINALI (IGRE, ENCIKLOPEDIJE) .. 25.
GOTOV MIX (IGRE, PROGRAMI) .... 25.
MIX PO IZBORU .... 30.
BACKUP HARD DISKA NA CD .... 30.
SNIMANJE NA VAŠEM CD-U ....od 10.
SNIMANJE NA HARD DISKU po Mb .. 0.12.

PROGRAMSKI PAKETI

MS Windows v.3.11 ...... 57 Programa
MS Windows '95 v.4.0 .. 33 Programa
MS Windows '95 v.4.1 .. 33 Programa
MS Windows '95 32Fat 44 Programa
MS Office Pro. '97 (Word, Excel, Power Point, Access)
Corel Draw 7 (Corel Photo Paint, CorelDream 3D, itd)

SID MEIER'S
CIVILIZATION II
CONFLICTS IN CIVILIZATION
SCENARIOS

Dodatni disk za najprodavaniji CD u '96 godini sadrži dvadeset novih scenarija usavršenih novim pronalascima. Preko stotinu novih jedinica garantuje dugotrajnu zabavu.
Odbraniti Zemlju od došljaka iz svemira, izgraditi svet posle nuklearne katastrofe, pobediti u Drugom Svetskom ratu su samo neki od ciljeva u scenarijima.
Ako vam se dopala Civilz. Il ovaj disk MORATE da

Snimamo isključivo na kvalitetnim KODAK, TDK i PHILIPS kompakt diskovima.

	TOP 5 PC GAMES	Broj CD-a
1.	Civilization !!: Scenarios	1
2.	Heroes of Might & Magic !!	1
3.	Destruction Derby !!	1
4.	Disney's 101 Dalmatians	1
5.	Space Jam	1



Otvaranje **Cedeteke** sredinom marta.
Pozovite radi bližih informacija.



CDC MIX 1/97	
NHL HOCKEY '97	RED ALERT
GENDER WARS	TOMB RAIDER
SYNDICATE WARS	DRUID
DEADLOCK	SPEED RAGE
FINAL DOOM	LEGENDS
LEMMINGS PAINTBALL	GEX
i još mnoge druge!!!	

CDC MIX 2/97	
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	
NBA LIVE '97	FIFA SOCCER '97
SPACE JAM	LORDS OF R II
WAR WIND	ALIEN TRILOGY
DESTRUCTION DERBY II	
i još mnoge druge!!!	

Naši miksevi se vrlo lako koriste. Sve igre se instaliraju jednostavnom komandom INSTALL. Uz MIX dobijate kolor omot, spisak i uputstvo.

Vršimo instalaciju operativnih sistema (DOS, Windows 3.11, Windows '95) i programa na vašem PC-u.

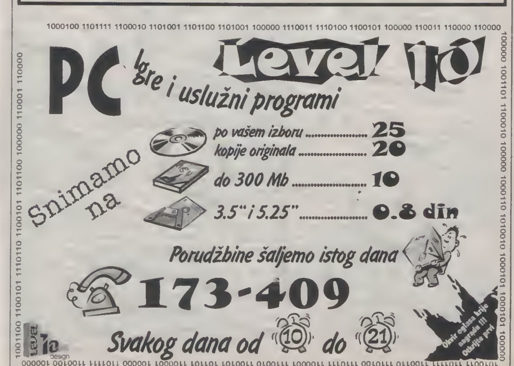
Telefon za Software:

(011) 671-156

Radno vreme od 10 - 21h i NEDELJOM!



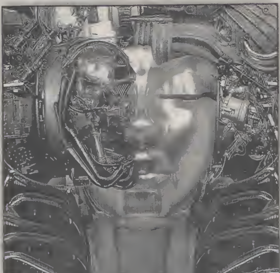
DECO, VOLITE LI BRZU VOŽNJU?
PENTIUM PRO
PENTIUM 166
PENTIUM 133
INTERNET READY RAČUNARI
MNOŠTVO NOVIH CD NASLOVA
STIL computers
Dobračina 4, 11000 Beograd
tel: 328 24 64 fax 62 62 32



1000100 1101111 1100010 1101001 1101100 1101001 100000 1110011 1110100 1100101 100000 110011 110000 110000
PC
Level 10
Igre i uslužni programi
Snimamo na
po vašem izboru 25
kopije originala 20
do 300 Mb 10
3.5" i 5.25" .... 0.8 din
Porudžbine šaljemo istog dana
173-409
Svakog dana od 10 do 21

eXTREME

7 DANA NEDELJNO



I TO OD 09 DO 24

ORIGINAL

SPECIJALNE CENE KOMPLETA !

SPORT MIX (3 CD-a): FIFA 97 + NBA 97 + NHL 97 - 249 din

DRIVE MIX (3 CD-a): DESTRUCTION DERBY 2 + SCREAMER 2 + NASCAR RACING 2 - 249 din

INSOMNIA MIX (3 CD-a): DIABLO + CONQUEST OF THE NEW WORLD DE LUXE + MASTER OF ORION 2 - 249 din

NAVAL MIX (2+1 CD-a): TITANIC: ADVENTURE OUT OF TIME + TOM CLANCY SSN - 239 din

INSOMNIA 2 MIX (2 CD-a): HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 + LANDS OF LORE 2 - 179 din

DUKE 3D MIX (3 CD-a): DUKE NUKEM 3D + DUKE PLUTONIUM PACK + DUKE!ZONE - 249 din

ATF MIX (2 CD-a): ADVANCED TACTICAL FIGHTERS + ATF EXPANSION DISK - 169 din

639 121

Uređuje NENAD VASOVIĆ

Svet IGARA

ŠTA DALJE?

Priprema SLOBODAN MACEDONIĆ



⊠ ***Hardline* • *PC*** • U jednoj od prostorija u kompleksu ćelija (drugi CD) nalazi se nekakva kutijica sa prekidačima (jedan veliki gore, i četiri manja dole). Kojim redosledom ih treba pritisnuti?
⊠ ***Leisure Suit Larry 7*** • Kako od recepcionara dobiti pasoš? Gde se nalazi dabrovo mleko i šta raditi sa Dru?

Koda

Od tipa koji ti traži pasoš kupi sopstvene fotografije. U biblioteci uzmi tubu lepka. Namaži fotografiju lepkom, a zatim je zalepi na magnetnu karticu koju imaš. Tako si dobio „ličnu kartu". Pokaži je recepcionaru i on će ti dati pasoš. Odnesi pasoš tipu i dobićeš ključ od brodskih skladišta. U jednom ćeš naći dabrove (klikni na njih posudom iz kuhinje i dobićeš mleko), a u drugom kofer koji treba da odneseš Dru.

⊠ ***Myst* • *PC*** • Kada uzmeš knjigu iz zupčanika, naći ćeš se na nekom ostrvcu. Pređi preko mosta, uđi u kuću i idi levo. Prođi kroz prvu prostoriju i izađi u hodnik. Pritisni crveno dugme na zidu i pojaviće se stepenice u podu. Uz pomoć ručice postavi dva polukruga tako da im se otvori podudaraju. Izađi i zatvori vrata u podu (pritisak na isto dugme). Ispred sebe ćeš videti ogledalo iza koga se nalazi lift. Uđi u njega i pritisni prekidač za gore. Kada se vrata lifta otvore, pritisni srednji prekidač i brzo izađi. Lift će se spustiti, a pojaviće se pravi Fortress Rotation Simulator. Uz pomoću ručica okreći ga u pravcu drugih ostrva na kojima se nalaze šifre koje se ukucavaju na uređaju na početnom ostrvu.
Kada uzmeš knjigu iz broda preko mostića dođi do tri čudna prekidača zaštićena kišobranom. Prekidači ispumpavaju vodu iz svetionika, iz dva prolaza u steni i nasukanog broda. Ispumpaj vodu iz svetionika, spusti se stepenicama dole, ispusti vodu iz sanduka, zatvori ga, pa ispumpaj vodu iz prolaza u steni. Vrati se u svetionik i otključaj sanduk koji je voda iznela. U njemu je ključ koji otključava katanac na vratima na plafonu te iste prostorije. Gore se nalazi dinamo mašina. Okreći je deset sekundi i osvetlićeš oba prolaza u steni. Idi tamo i primetićeš prekidač u zidu. Pritisni ga i otvoriće se vrata. Uđi, idi napred i videćeš prekidače postavljene u krug. Pritisni onaj na 135°. Sada ispumpaj vodu iz potpalublja. Spusti se u najnižu prostoriju i klikni na sto. Iz njega će izroniti knjiga koja te vraća u biblioteku sa početka.
Pitanje: Kada se uzme knjiga iz svemirskog broda i otvore zvučna vrata, da li postoji izlaz iz podzemnog lavirinta kroz koji se krećeš pomoću vozila, i kako do njega doći?

Guca

⊠ ***Fade to Black* • *Sony*** • Šifre za nivoe: 1. kvadrat, krug, trougao, krstić, krug, kvadrat; 2. trougao, krug, krstić, krug, kvadrat, krstić; 3. krstić, krug, krstić, krug, trougao, krstić; 4. krstić, kvadrat, trougao, 2 x krug, trougao; 5. 2 x kvadrat, trougao, 2 x krstić, trougao; 6. trougao, 4 x krstić, krug; 7. 2 x krug, trougao, krstić, trougao, krstić; 8. 2 x kvadrat, krstić, trougao, 2 x kvadrat; 9. trougao, 2 x krstić, trougao, krug, trougao; 10. krstić, trougao, kvadrat, krug, trougao, krstić; 11. krug, kvadrat, 2 x krstić, kvadrat, krstić; 12. kvadrat, trougao, krstić, kvadrat, krug, krstić i 13. 2 x krstić, krug, trougao, krug, trougao.

Sajko

☎ ***Vendetta 2175* • *AGA*** • Šifre za nivoe sa maksimumom života: 2. SPQJFAS, 3. TPQJGQW, 4. GPQJDAR, 5. XPQJUBR, 6. KPQJDPP i 7. LPQJERP.

Raka & Ica

⊠ ***Birds of Prey* • *A*** • Kako se navode laserski vođene bombe (paveway)? Da li se može komunicirati sa wingmanom i kako? Kako se snima pozicija?

Vlada

☎ ***Genesia* • *A*** • Disketu treba formatirati imenom „gensave" ili „genesave" (zavisno od verzije igre) da bi se mogli snimati statusi.

Stanislav Jovanović



⊠ ***Death Rally* • *PC*** • Šifre za dodatke i novac: DRINK (raketni pogon), DRUB („auto-pilot"), DREAD (municija), DRUG (specijalni efekat), DRAG (turbo pogon), DRAW (1000 dolara), DROOL (500.000 dolara), DROP i DRIVE (varanje vezano za rang listu pobednika).
⊠ ***Mechwarrior 2: Mercenaries*** • Pritisni istovremeno 'Ctrl'+'Alt'+'Shift' i ukucaj neku od sledećih šifara: SUPERFUNKICALIFRAGISEXY, ISEENFIREANDISEENRAIN, OOOHHHLLLAAALLLAAA, ITSDABOOOMB, CRAZYSEXYCOOL, INMYBEAUTIFULBALLOON, LIKETHECOMSTARBABY, ONTIMEEVERYTIME, BUBBLEBOY, BEHOLDMYGLORY, UNDFLASHYFLASHY, WALKTHISWAY i WEDIDITAGAIN.

Mišar

⊠ ***Fightin' Spirit* • *A*** • Uđi u Options meni, a zatim idi na Exit. Drži džojstik udesno nekoliko sekundi i moći ćeš da biraš borca Shira i Jenshija.

⊠ ***Valhalla and the Fortress of Eve*** • Čemu služi predmet „Spectacles" na prvom nivou ove igre?

Drugar Velja

☎ ***Screamer 2* • *PC*** • Dok se nalaziš u „virtuelnoj sobi" (gde se vrši izbor trke, opcija, itd.) unesi sledeće šifre: MRTRK (za sve staze; sem Engleske, Egipta i Kalifornije, dobijaš još i Finsku, Švajcarsku, Kolumbiju i „Tunel") i TACAR, TBCAR, TCCAR, TDCAR (šifre za dobijanje novih automobila).

Outlaw

⊠ ***The Clue* • *AGA*** • Kako izvesti poslednju pljačku (Straford Barracks)? Da li se ona može isplanirati tako da svi saučesnici budu uhvaćeni, a da glavni junak (Matt) pobegne?

Bojan Simić

⊠ ***Maniac Mansion* • *A*** • Gde se nalazi teleskop (pominje se u „Kompilaciji 5" u „Svetu igara 14")? Na naredbu FIX PHONE WITH TOOLS, svi likovi odgovaraju da ne znaju ništa o elektronici. Šta je u pitanju? Da li je moguće pomeriti betonsku ploču ispod police u garaži? Čemu služi Card Key?
⊠ ***Zak McKraken*** • Kako, odnosno čime, zapaliti gnezdo na zgarištu u pećini kod Sijetla? Gde naći šibice ili upaljač?

Rile, Gile i Zale

⊠ ***Chronomaster* • *PC*** • Gde se nalazi World Key u sistemu Aurans? Kako se dolazi do fatamorgana palate u pustinji?

Srđan Todorić

World Key se nalazi u palati. Da bi došao do palate moraš imati šal koji će ti dati igračica u nomadskom selu. Pre nego što upotrebiš šal na lokaciji na kojoj se u daljini vidi palata, moraš ga začarati pomoću čarobne palice (univerzalni alat koji stalno imaš u inventaru i koji se pretvara u palicu kada sletiš na planetu). U nomadski kamp dolaziš prolaskom kroz pećinu za koju su ti potrebne magične sandale koje ćeš dobiti od starca u oazi.

⊠ ***War Wind* • *PC*** • Varanja za igru: !THE SUN ALSO RISES (isključuje Mist of War) i !GOLDEN BOY (5000 kredita).
⊠ ***Master of Orion 2*** • Drži pritisnut taster 'Alt' i unesi sledeće šifre: MOOLA (1000 BC), EINSTEIN (istražene sve tehnologije), MENLO (robo miner), ISEEALL (pokazuje sve planete i igrače, nepotrebno za Ellerians) i SCORE (pokazuje koliko imaš bodova).
⊠ ***MegaRace 2*** • Šifre koje su objavljene u SK 1/97 koriste se tako što se igra startuje naredbom: MEGARACE SPEED MONEY MAP. Pored ovih šifri, slede još dve: GAME (preskače intro) i NOLANCE (preskače scene u kojima nastupa Lance Boyle).
⊠ ***The Terminator: SkyNet*** • Najpre pritisni 'Alt+\', zatim upiši željenu šifru i pritisni 'Enter'. Šifre: GRABLE (isključuje sva varanja), ARNOLD (sva oružja), SUPERUZI (još jedno specijalno oružje), ILLBEBACK (preskače nivo), ICANTSEE (zoom), WHOAMI (pokazuje ime igrača), COUNTERS (pokazuje trenutne koordinate). Još jedna

simpatična fora: ako jedno vreme pucaš u Mesec, on će nestati.

☒ *Afterlife* • Dok ti anđeo daje savete, upiši GOTOHELL i dobijaćeš kredite. Dok ti đavo daje savete, upiši GOTOHEAVEN i broj stanovnika će porasti. Tri puta napiši SAMNMAX i zec Max će se pojaviti kao đavo. Vodi računa da su obavezna velika slova.

☒ *Rayman* • Šifre za igru: RAZLIVE (99 života), RAZPOINT (pet enegetskih poena), GOLDFIST (jače probijanje), RAZWIY (deset tingova) i POWER (sve sposobnosti odjednom).



☒ *Virtua Fighter* • Na početku izaberi Arcade mod, kod biranja boraca pritisni: dole, gore, desno, i istovremeno 'A' na džojpedu i levo. Moći ćeš da izabereš Durala.

☒ *Battle Isle 3* • U toku igre upiši ELWADLD, onda mišem klikni na jednu jedinicu (svoju ili neprijateljsku), pritisni 'F9' i dobićeš Cheat meni.

Dragan Kosovac

☎ *Tomb Raider* • *PC* • Da bi prešao nivo, uradi sledeće: napravi korak napred, korak nazad, tri puta se okreni za 360° i skoči napred. Šifra za dobijanje svih oružja je ista, samo što na kraju umesto skoka napred treba skočiti nazad.

Monolit

☒ *Worms: Reinforcements* • *PC* • U meniju „Weapon Options" otkucaj BOBJOB.

Nikola Todić

☒ *Roger Rabbit* • *PC* • Postupak prelaska scene na gradilištu. Okreni točak na mešalici za beton, onda idi po ciglu, vrati se i ciglu ubaci u mešalicu. Idi po dinamit i njega takođe ubaci u mešalicu. Još jednom ponovi postupak sa ciglom i dinamitom. Uđi u lift koji se u međuvremenu spustio, ali prethodno uzmi dinamit i okreni točak na mešalici. Da bi se popeo na gornju platformu, moraš izbaciti cigle iz lifta, i to kada uđeš u njega. Kada se popneš na gornju platformu sačekaj da dođe kuka, uhvati se za nju i ona će te preneti do mešalice za beton u koju moraš upasti. Potom pritisni 'Enter' i mešalica će te ispaliti do platforme iznad rupe. Ostaje ti još samo da testerom presečeš dasku.

Duca

☒ *Caesar* • *PC* • Da li postoje šifre za beskonačnu količinu novca, veliku armiju i sl.?

☒ *Simon the Sorcerer* • Kako se ulazi u rudnik patuljaka? Na koji način se prelazi labava daska ispod kuće stvorenja iz močvare? Kako ućutkati barda?

Perikle

Makazama, koje se nalaze u floci na početnoj lokaciji, odseci bradu uspavanom patuljku u kafani. Ispred rudnika pokupi kamenčić i videćeš lozinku. Iskoristi bradu na samom sebi, reci lozinku i tako ćeš ući u rudnik. Labavu dasku moraš prikucati pomoću čekića i eksera koje treba da kupiš u seoskoj prodavnici. Idi do bunara koji se nalazi ispred veštičine kuće, povuci polugu i pokupi kofu sa vodom. Idi u šumu i kada naiđeš na čoveka koji sedi na putu, predloži mu da zaliješ čarobni pasulj. Posle toga prošetaj malo, vrati se na istu lokaciju i pokupi zrno pasulja. Posadi zrno u zemlju iza Kalipsove kuće i nići će lubenica. Idi do barda i lubenicu ubaci u njegov duvački instrument.

☒ *Crusader: No Regret* • *PC* • Najpre otkucaj LOOSECANNON16 da bi omogućio varanja. Zatim pritisni neki od sledećih tastera ili kombinacija: 'F10' (sva oružja, predmeti i puna energija), 'Ctrl+F10' (besmrtnost), 'H' (pomeranje predmeta; drži 'Shift', klikni na neki predmet i moći ćeš da ga pomeraš), 'Ctrl+V' (podaci o verziji igre). igru takođe možeš startovati sa: SKILL # (gde je # nivo težine) i WARP # (gde je # broj nivoa).

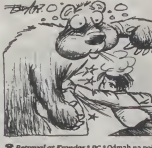
Velja

☒ *Reunion* • *PC* • Primirije sa Morgulima nije moguće sklopiti. Najbrže ćeš naoružati flotu ako u isto vreme gradiš Fightere i Huntere. Jaanosianci se ne mogu spasiti. Kada Morgule pobediš u bici u kojoj, između ostalih, učestvuje i osam Destroyera i jedan Cruiser, oni te više neće napadati. Tada napravi dosta brodova, oko petsto tenkova i napadni Morgule. Pošto ih uništiš, dobićeš tri nova sistema. Na sedmoj planeti šestog sistema nalazi se rasa koju moraš napasti sa hiljadu tenkova da bi je osvojio. Posle toga dobijaš nov sistem gde ćeš sleteti na prvu planetu. Tu ćeš dobiti Psy Radar. Kada u sedmom sistemu dobiješ novu planetu, javiće ti se vanzemaljci koji će ti reći neke stvari o Zemlji i dati ti koordinate Sunčevog sistema. Tada treba napasti Zemlju sa hiljadu tenkova i bar dve stotine raketnih lansera.

Da ti odgovorim

☒ *Ishar 3* • *A* • Kada prođeš kroz treću vremensku kapiju, postoji samo jedan prolaz kojim možeš doći do litice. Sledi ga. Kada dođeš do litice napašće te dva medveda. Posle sukoba sa njima skreni desno i idi do kraja puta duž litice. Tamo ponovo skreni desno. Sada postoji samo jedan put do vremenske mašine. On se na jednom mestu račva na levu stranu. Idi tim putem (ne skreći nigde) i stići ćeš do vremenske mašine. Pre nego što pođeš ka litici kupi krzno i konopce svakom liku da bi ih osigurao od hladnoće i padanja.

Sir Saša of Podbara



☎ *Betrayal at Krondor* • *PC* • Odmah na početku snimi poziciju. U njoj promeni heksadecimalne adrese 66, 67, 68 u AA, AA, AA i dobićeš oko milion kredita.

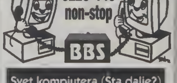
☎ *Privateer* • U snimljenoj poziciji prepravi bajtove na adresama 261, 262, 263, 264 u 2F, 2F, 2F, 2F. Posle toga ćeš imati na raspolaganju puno novca.

Mega Byte

Konferencija „Šta dalje?" na BBS Politika koristi se na sledeći način: u glavnom meniju izaberi 'K' (konferencija), a zatim 'P' (pristup). „Šta dalje?" je konferencija broj 4. Sa 'C' čitaš poruke, sa 'S' šalješ svoju bilo kome. Na pitanja koja BBS postavi, odgovaraš po sledećoj šemi:

Od: Ime Prezime
Za: Slobodan Macedonic
Tema: Pomoc oko igre
(obrati pažnju da nema naših slova)

Pristupanjem ovoj konferenciji automatski odobravaš objavljivanje svoje poruke u redovnom broju „Sveta kompjutera". Poruke ne treba slati kao komentare SysOpu. Konferenciju, naravno, možeš pratiti pomoću off-line readera.



Svet kompjutera (Šta dalje?)
Makedonska 31, 11000 Beograd

Molimo saradnike rubrike da u svojim pismima obavezno naznače imena čitalaca na čija pitanja odgovaraju, iz kog broja je pitanje i za koji kompjuter je igra. Takođe neka provere Kompilacije u „Svetu igara" 7, 8, 10, 13 i 14, kako se ne bi ponavljala jedna ista pitanja i odgovori za pojedine igre. Poželjno je da saradnici na poleđini koverte napišu svoje ime. Nepridržavanje pravila povlači neobjavljivanje pisma. Hvala.

Priloge i pitanja možete slati elektronskom poštom na adresu sta.dalje@sk.co.yu

Mission Critical (3)

Posle pobede skini VR kacigu sa glave i liftom idi na šestu palubu. Idi u hangar i uđi u šatl koji je prispeo sa „Jericha". Iz ormana u prvoj kabini pokupi kabl, gasni kanister, lanser projektila i projektil. U sledećoj prostoriji ćeš naći boce sa kiseonikom. Pomoću jedne boce i boce acetilena ponovo sastavi aparat za plameno sečenje, a drugu bocu postavi na svoj skafander. Vrati se u kontrolnu sobu i zatvori vrata za sobom. Obuci skafander i kacigu, a zatim izvedi dekompresiju obe prostorije i otvori i jedna i druga vrata. Ponovo idi u šatl, priđi komandnoj tabli i pokreni motore. Šatl će se otisnuti u nepoznato.

Kraća vožnja će se završiti na površini planete Persefone. Čim izađeš iz šatla pokupi četiri komada metala, a potom nastavi pravo sve dok ne dođeš do nekakvog ledenog brega. Popni se uz santu leda, uključi aparat za plameno sečenje i u ledu napravi rupu. Otvori tempiranu bombu, postavi brojčanik na dva-tri minuta i pritisni prekidač za njeno aktiviranje. Bombu ubaci u rupu u ledu i brzo se vrati do šatla. Sačekaj da dođe do eksplozije, a onda idi da vidiš šta se dogodilo. Na mestu gde je ležao ledeni breg sada će se pojaviti ulaz u pećinu. Uđi unutra i naći ćeš se u neobičnom industrijskom kompleksu.

Nećeš moći da nastaviš dalje zato što ćeš naići na provaliju. U lanser projektila ubaci gasni kanister, kabl veži za projektil, a zatim ga ubaci u lanser. Ispali projektil i kada se kabl razapne pređi na drugu stranu provalije. Dva ukrštena mosta u velikoj dvorani vode do ulaza u četiri pećine. Pronađi pećinu u kojoj se u podu nalazi nekakav bazenčić i pokupi žuti i plavi kristal. Žuti kristal odnesi u pećinu u kojoj je smeštena žuta piramida, ubaci ga u mali otvor na granitnoj ploči i pokupi piramidu. Istu stvar uradi u drugoj pećini sa plavim kristalom i moći ćeš da pokupiš plavu kocku. Vrati se u pećinu u kojoj si pokupio kristale i oba geometrijska tela stavi u ležišta koja su očigledno tome namenjena. Uključi aparat za plameno sečenje i istopi i kocku i piramidu. U bazenčiću će se formirati tečna zelena mešavina. Sada idi u četvrtu pećinu i sa postolja uzmi žuti cilinder. Vrati se nazad do lokacije sa bazenčićem i u njega prvo ubaci žuti cilinder, a potom komad metala koji si pokupio na površini Persefone. Posle duže animacije naći ćeš se među ruševinama nepoznatog grada.



Uključi aparat za sečenje i odseci metalnu šipku sa gvožđurije koja se nalazi ispred tebe. Pomoću šipke razvali zaglavljena vrata i uđi u susednu prostoriju. Pritisni donji prekidač, a zatim na njega postavi kalem na kome je bio namotan kabl. Uzmi jedan veliki disk sa poda, izađi iz zgrade i disk spusti na nešto što liči na železničke šine. Vrati se u prostoriju gde si pokupio disk i sada pritisni gornji prekidač. Ponovo idi do diska, sedi na njega i posle kraće vožnje ćeš dospeti do podnožja ogromnog tornja.

Priđi tenku, otvori vrata i uđi unutra. Okreni se nalevo i pritisni crveni prekidač. Vrati se desno i upotrebi borbenu konzolu (monitor na kome se vidi nišan). Tenk će ispaliti projektil i ulaz u toranj će se otvoriti. Čim uđeš u zgradu primetićeš robota koji se kreće. Prati ga kroz hodnike sve dok uđeš u prostoriju sa dvoja vrata. Svejedno je kroz koja ćeš vrata izabrati da prođeš - svakako ćeš se pojaviti pred drvenim vratima koja lebde u vazduhu. Uzmi sa postolja pehar, popij njegov sadržaj, pokupi zlatni ključ i njime otključaj drvena vrata. Prođi napred i popričaj sa lebdećim bićima. Negde na polovini razgovora dobićeš zadatak da rešiš mali problem.

Popričaj sa bilo kojim „kompjuterskim sprajtom" koji se nalazi na mreži. Zatim se duž ose pomeraj u budućnost sve dok sat ne pokaže 00:08. Tu ponovo popričaj sa sprajtom i on će ti reći tačnu koordinatu po X-osi. Vrati se nazad na početak (00:01) i tu informaciju prenesi sprajtu sa kojim si prvo razgovarao. Ceo postupak ponovi još jednom (idi do stanja 00:08, saznaj koordinatu po Y-osi, vrati se nazad i to prenesi sprajtovima na početku) i tako ćeš dobiti tačnu poziciju gde će se otvoriti „kapija". Idi do te koordinate i ponovo ćeš se vratiti u „stvarnost". Nastavi razgovor sa lebdećim bićima i pristani da im pomogneš. Ubrzo ćeš biti vraćen kroz prostor i vreme na „Lexington", i to neposredno pred početak događaja opisanih u introu igre.

Pokušaj da ubediš zapovednicu Tran da je „Lexington" u opasnosti, ali te ona neće shvatiti ozbiljno. Sačekaj malo i kada ona okrene glavu brzo uzmi daljinski upravljač sa stola i ukucaj šifru 0911. Potom popričaj sa kapetanom i ubedi ga u ono što govoriš. Konačno će uslediti još jedna bitka u *Warcraft* stilu u kojoj je cilj da uništiš svemirski brod „Dharma" koji je na početku porazio „Lexington". „Dharma" ima dvanaest dronova (spram tvojih osam) i zato budi veoma pažljiv. Posle uspešno završene bitke uslediće završna špica.

(kraj)

Lighthouse

Preslušaj poruke na telefonskoj sekretarici i iz kutije na stolu uzmi upaljač. Pomeri stolicu u stranu i pregledaj papire koji se nalaze u fioci. Okreni se desno i videćeš kako grom udara u svetionik. U fioci malog stočića nalaze se ključevi kola. Pokupi torbicu i kišobran, otvori vrata i ključevima klikni na automobil. Naći ćeš se ispred svetionika.

Iz poštanskog sandučeta uzmi pismo. Pogledaj lampu ispred ulaznih vrata i naći ćeš ključ. Pomoću njega otključaj šupu sa desne strane kuće. Pokupi metalnu šipku, otvori ormarčić i pritisni sva tri preklopna prekidača da bi svetionik ponovo dobio struju. Vrati se do ulaznih vrata i pogledaj dole. Pomeraj saksije i statue sve dok ispod jedne ne pronađeš ključ. Otključaj vrata i uđi u zgradu. U sobi levo pokupi papire (pročitaj ih), iz vitrine uzmi kompas, a iz frižidera bočicu sa mlekom. U dečjoj sobi pokupi drvenog vojnika na navijanje, a devojčici u krevetu daj mleko. Sa stočića pokupi papira i budilnik. U radnoj sobi pomeri knjige na drugoj polici i naći ćeš sef. Sa ormana levo uzmi mehaničku pticu, crvene kamenčiće i školjke. Iz fioke pisaćeg stola uzmi nož za sečenje hartije i njime otvori pismo. Otprilike u tom trenutku će se začuti plač iz dečje sobe. Idi tamo i videćeš da je čudovište ugrabilo bebu. Sada imaš dve mogućnosti: možeš odmah krenuti za bićem kroz teleport koji će se brzo zatvoriti ili ostati još neko vreme u kući i odraditi još neke zadatke. Ukoliko se odlučiš za prvu varijantu naći ćeš se na plaži. Rešenja nastavljamo u slučaju da si ostao u kući.

U donjem delu papira kojeg si našao u pismu zapisana je šifra za otvaranje sefa (5-18-28). Sistem je sledeći: okreni točkić nadesno (u smeru kretanja kazaljke na satu) do broja 5, zatim okreni točkić levo do broja 18 (treba da pređeš preko „nule", dakle, pun krug i 13 podeoka) i konačno okreni točkić desno do broja 28 (ponovo preko „nule"). U sefu ćeš naći ostatak doktorovog dnevnika u kome je upisana šifra za ulazak u laboratoriju. Otvori radni sto i pokupi još nekoliko listova iz dnevnika (obrati pažnju na crtež ptice).

Sada je vreme da se pozabavimo zagonetnom kockom. Okreni kocku za 180° i klikni na mali obruč. Jedna stranica će se otvoriti. Redom klikći na svetlobraon daščice odozgo nadole. Kada ih sve pritisneš, imaćeš mogućnost da pomeraš ostale blokove. Pomeraj ih sve dok se ne ukaže crveno dugme (pritisni ga). Otvoriće se druga strana kocke otkrivajući veliki crveni prekidač. Pritisni ga, potom pritisni sivi prekidač u središtu jedne od zatvorenih stranica, i konačno ponovo veliki crveni prekidač. Iz male fioke koja će se otvoriti pokupi ključ. Još jednom pritisni veliki crveni prekidač. Otvoriće se treća stranica, ali samo nekoliko milimetara. Okreni kocku tako da gledaš u tu stranicu i pritisni svetlobraon kvadratić u donjem desnom uglu. Stranica će se sada potpuno podići otkrivajući slagalicu. Moraš složiti sliku ptice iz dnevnika. Kada to uradiš iz kocke će izaći papirić sa četiri simbola (u primeru koji ovde dajemo simboli su raspoređeni sledećim redom: krug, trougao, kvadrat i krstić). Klikni na papirić, okreni kocku i klikni na jedan od malih obruča. Potom pritisni jedan od sivih prekidača koji se nalaze u središtu stranica i poslednja stranica će se podići. Najpre pritisni sva četiri plava polja, a onda donju siluetu ribe. Klikni na prekidač koji će se pojaviti. Zatim pritisni sva četiri siva polja i gornju siluetu ribe. Pojaviće se ključaonica. Ubaci u nju ključ iz kocke i otkrićeš sivi krug. Za sada ovoliko. Rešavanju poslednjeg problema kod kocke ćeš se vratiti kasnije.

U električnu bravu ukucaj šifru 82496. U laboratoriji najpre priđi crveno-beloj mašini, skini poklopac i pritisni prekidač. Pogledaj beli kontejner kraj vrata. Dva puta upotrebi metalnu šipku i razvalićeš vratanca. Uzmi zeleni predmet (modulator snage). Sa radnog stola pokupi žicu, lemilicu, elektronsku lampu i dokumenta. Otvori vrata od uređaja koji liči na staninsku peć. Zameni pregorelu elektronsku lampu novom. Isto to uradi i sa izgorelom žicom, s tim što kada izvršiš zamenu moraš oba kraja zalemiti. Na glavnom pultu pritisni svih osam crnih prekidača i povuci levu ručicu. Kreni gore uz merdevine. Katanac udari tri puta metalnom šipkom i razvalićeš ga. Na vrhu svetionika zameni pregoreli modulator snage i beli kabl priključi za kućište modulatora. Izađi iz kuće i u šupi (tamo gde si pokupio šipku) pritisni krajnji desni preklopnik. U laboratoriji pokupi još jedan modulator, priđi računaru, odaberi opciju „Retry" i povuci desnu ručicu na komandnom pultu. Prođi kroz teleport.

Igra se nastavlja na plaži (ovde se pojavljuješ ukoliko odmah na početku prođeš kroz teleport). Ispred drvenog doka ćeš pronaći bocu sa porukom. Skini zapušač, izvadi poruku i zapamti koordinate koje su na njoj upisane. Idi do kraja doka i pokupi gvozdenu palicu. Kreni ka svetioniku koji se vidi u daljini i uz put sakupljaj kamenčiće (moguće je pokupiti sedam komada). Ispred svetionika pomeri mali poklopac na levom kamenom stubu i u rupu gurni gvozdenu palicu. Cilj logičke zagonetke koja će se pojaviti je da kuku dovedeš do klina i da klin povučeš nagore. Drveni most će se tada spustiti. Kreni stepenicama gore i pojaviće se nekakva metalna ptičurina. Iz drvenog vojnika izvadi ključić za navijanje i stavi ga u mehaničku ptičicu iz svog inventara. Potom ptičicu ubaci u sat na zidu i pokreni klatno. Kukavica će zapevati, a ptica-robot će odleteti. Sada obavezno snimi poziciju.

Uđi u prostoriju u koju te vode stepenice i brzo otvori malu fioku u desnom uglu radnog stola. Klikni na gomilu vijaka, a zatim otvori tajni pretinac (ukloni daščicu na kojoj su ležali vijci). Uzmi ključ, zatvori rešetkasti prozor i zaključaj ga. Tako si sprečio da mehanička ptica uđe u sobu i da ti ukrade neophodne predmete. Sada na miru možeš nastaviti sa pretragom. Iz srednje fioke u stolu uzmi upravljačku ručicu (trebaće ti za podmornicu), a među dokumentima u levoj fioci pronaći ćeš ključ. Pomoću njega otključaj fioku u gornjem desnom uglu i pokupi sviralu. U jednoj od fioka naći ćeš gomilu malih metalnih delova. Ispreturaj ih sve dok ne nađeš oprugu. Otvori vrata na polici i pregledaj planove. Figurice na polici rasporedi na druga mesta tako da oslobodiš prostor pored zastakljenog dela u kome se nalazi deo u obliku sijalice. Klikni potom na upražnjeni prostor, a zatim na klizeću policu i pokupi „sijalicu". Sa tela mrtvog čoveka skini talisman. Da bi spustio merdevine koje vode u samo potkrovlje svetionika potreban ti je daljinski upravljač. Zato izađi iz sobe, siđi jedan sprat niže, otvori vrata i uđi u hodnik.

Kreni pravo i kada te mehanička ptičurina primeti spustiće gvozdene šipke na ulazu u radionicu. Uzmi jedan kamen sa plaže i gađaj pticu. Odmah zatim uzmi drugi kamen i gađaj ručicu koju je ptičurina povukla. Gvozdene šipke će se podići, a ptica će nakratko izaći. Zatvori rešetku na prozoru i zaključaj je kao što si to uradio u prostoriji na gornjem spratu. Sa velikog stola uzmi krstasti odvijač i gomilu vijaka i navrtki. Na drugom stolu videćeš daljinski upravljač. Uzmi ga i postavi ga na sto pokraj električnog odvijača. Pomoću njega skini zadnju stranu daljinskog upravljača. Koristeći krstasti odvijač skini dva zupčasta vijka, izvadi dotrajalu oprugu i zameni je novom koju imaš u inventaru. Zatvori zadnju stranu daljinskog upravljača pomoću električnog odvijača. Uzmi daljinac i vrati se u prostoriju na vrhu svetionika. Pogledaj gore. Na daljinskom upravljaču najpre pritisni levi pravougaoni taster („ladder"), a zatim veliki kružni. Merdevine će se spustiti, a ti se popni gore.

U potkrovlju pokupi ručicu, zupčanike i uglasti ključ koji se nalazi na stolu. Na jednoj od potpornih greda primetićeš mehanizam. Otključaj ga koristeći uglasti ključ, a zatim povuci ručicu. Letelica će zauzeti pravilan položaj. U mehanizam kraj letelice stavi zupčanike koji nedostaju, a onda na njih postavi ručicu. Zavrti ručicu četrnaest puta u smeru kretanja kazaljke na satu. Uđi u kabinu letelice, pritisni sivo dugme u levom uglu, povuci polugu i uzletećeš.

Nalaziš se na ulazu u drevni hram. Na pesku ćeš naći školjke. Uđi u lift i popni se gore. Otvori vrata na koja naiđeš čim izađeš iz lifta. U sali će te dočekati mehaničko biće po imenu Liryl. Pričaj sa njim, a kada ono pomene da voli školjke i vijke, daj mu sve ono što si uz put pokupio (tri gomile). Ako pokušaš da odeš, Liryl će te zadržati da bi ti rekla još neke stvari. Kada završi sa svojim monologom, odnosno kada počne da ponavlja svoju priču, vrati se korak unazad i povuci polugu u sredini sale. Liryl će se pobuniti. Priđi drvenom pultu i nasumice pomeraj poluge i pritiskaj dugmiće. Posle nekoliko opomena Liryl će se iznervirati i otići će. Izađi iz sale i idi u prostoriju levo. Najpre pozvoni na zvončiće na statui (levo, pa desno). Ponovi istu stvar još jednom i čaura će se otvoriti. Dve ručice postavi tako da formiraju prorez na statui. Ponovo pozvoni na leve, odnosno desne zvončiće, povuci vertikalnu polugu i odmah zatim polugu koja liči na uvijenu zmiju. Kroz prorez će izaći kompakt disk. Uzmi disk i postavi ga na postolje koje se nalazi u trećoj sobi u hramu. Potom pritisni prekidač na postolju i odgledaćeš video zapis. Vrati se u centralnu salu i ako Liryl nije tamo klikni na vrata. Priđi drvenom pultu. Sačekaj malo, pojaviće se mehanička ptičurina sa kojom si već imao posla i napašće Liryl. Horizontalnu polugu na pultu povuci nalevo i elektromagnet će se naći iznad ptičurine. Vertikalnu polugu pomeraj gore-dole dok ne uhvatiš „limenka". Liryl će ti se zahvaliti i ispričati priču o Mračnom biću (tip koji je kidnapovao Amandu i Krika). Saznaćeš da ti je za obračun sa njim potrebno oružje koje se sastoji od sedam delova. Jedan deo već imaš - to je predmet u obliku sijalice.

Liryl će ti sada dozvoliti da pokreneš polugu u sredini sale. Povuci je ka sebi i spustićeš se u podrum. Tamo pokupi štampanu pločicu, skicu oružja i njegov drugi deo (nešto što liči na lobanju sa pipcima), kao i tri metalna dela koji leže u tri sanduka. Sastavi ove delove i dobićeš čudnu napravu koja će ti poslužiti malo kasnije. Ispred komandne table pritisni prekidače u obliku školjki i dobićeš koordinate vulkana (22.01/119.11). Dva puta gurni ručicu na podu od sebe i dospećeš do potkrovlja. Priđi velikim tankovima i priključi dovod struje (kabl je iskopčan iz utikača). Stani ispred velikog komandnog pulta koji se sastoji iz pet ekrana. Cilj je da pokreneš mašineriju koja će generisati teleport. Na taj način ćeš moći da se vratiš u stvarni svet.

(nastaviće se)

Priprema GORAN KRSMANOVIĆ

Do 25. februara primili smo 460 kupona. Među njima bilo je 90% vlasnika PC kompatibilaca, 7% vlasnika Amiga i 3% vlasnika ostalih kompjutera.

Dobitnici nagrada u ovom broju:

Kontiki (011/154-836) vrši uslugu besplatnog snimanja po pet disketa ili jednog kompakt diska dobitnicima:

- Vladimir Momčilović, Donetova 9, 19300 Negotin,
- Vladimir Becin, Bulevar Revolucije 146, 11000 Beograd,
- Nikola Tomić, Sinđelićeva 11/8, 14000 Valjevo,
- Nebojša Cvetković, Cara Lazara 12, 26220 Kovin i
- Veljko Roganović, Kosmajska 3, 21460 Vrbas

Diler Soft (011/323-18-14) vrši uslugu besplatnog snimanja po pet disketa ili jednog kompakt diska dobitnicima:

- Dušan Rikalović, Milana Toplice 2, 15300 Loznica,
- Igor Pavlović, Dragoslava Stefanovića 35, 34000 Kragujevac,
- Vuk Tokić, Žarka Zrenjanina 54, 26000 Pančevo,
- Igor Bojović, Cara Lazara 3, 37000 Kruševac i
- Maja Vukoičić, Bogdana Žerajića 15, 11000 Beograd

Čestitamo srećnim dobitnicima (za preuzimanje nagrada treba da se jave sponzorima) i pozivamo sve čitaoce da nam i dalje šalju glasove za Game Top 25 na donju adresu.

SVET KOMPJUTERA

(Game Top 25)
Makedonska 31
11000 Beograd

Na ovom kuponu napišite čitko, štampanim slovima, nazive pet najomiljenijih igara i firmi koje su ih proizvele		
br.	Naziv igre	firma
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
Ime i prezime:		
Adresa:		
Imam godina. Imam kompjuter		

TOP 10 AMIGA

1.	THE CHAOS ENGINE 2
2.	BURN OUT
3.	CAPITAL PUNISHMENT
4.	UROPA 2
5.	TIN TOY
6.	WORMS: DIRECTOR'S CUT
7.	BLOBZ
8.	TINY TROOPS
9.	VENDETA 2175
10.	TRAPPED

TOP 10 PC

1.	RAMA
2.	FLYING CORPS
3.	PRIVATEER 2: THE DARKENING
4.	LORDS OF THE REALM 2
5.	BLOOD & MAGIC
6.	STAR GENERAL
7.	TIMELAPSE
8.	TOMB RAIDER
9.	HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2
10.	DOWN IN THE DUMPS

Top 10 je mesečna lista najtraženijih igara na domaćoj sceni. Formira se na osnovu informacija dobijenih od preprodavaca, informacija iz stranih časopisa i ličnih mišljenja članova redakcije. Igre su rangirane prema popularnosti i potražnji, a ne kvalitetu.

GAME TOP 25

TP		PP	NP	Naziv igre i firme	TG	MG	platforme	
1.	▲	17.	1.	FIFA 97 - EA Sports	100	85		PC
2.	▲	23.	2.	C&C: RED ALERT - Westwood Studios	87	78		PC
3.	▲	5.	3.	DUKE NUKEM 3D - 3D Realms / Apogee	83	50		PC
4.	○	4.	4.	QUAKE - Id Software	80	43		PC
5.	▲	-	5.	TOMB RAIDER - Eidos Interactive	75	69		PC
6.	▲	-	6.	DIABLO - Blizzard Entertainment	69	67		PC
7.	▲	22.	7.	SCREAMER 2 - Virgin Interactive	65	55		PC
8.	▲	-	8.	LEISURE SUIT LARRY 7 - Sierra On-Line	62	57		PC
9.	▼	3.	3.	WARCRAFT 2 - Blizzard Entertainment	61	21		PC
10.	▼	8.	8.	CIVILIZATION 2 - MicroProse	59	33		PC
11.	○	11.	11.	MORTAL KOMBAT 3 - GT Interactive	55	33	Amiga	PC
12.	▼	1.	1.	FIFA 96 - EA Sports	53	7		PC
13.	○	13	13.	MORTAL KOMBAT 2 - Acclaim	52	32	Amiga	PC
14.	▲	20.	14.	NHL HOCKEY 97 - EA Sports	51	39		PC
15.	▼	2.	2.	COMMAND & CONQUER - Westwood Studios	50	6		PC
16.	▲	-	16.	F-22 LIGHTNING 2 - Nova Logic	49	43		PC
17.	▲	-	17.	SPACE JAM - Acclaim	48	43		PC
18.	▲	-	18.	NBA LIVE 97 - EA Sports	44	42		PC
19.	▼	7.	7.	DOOM 2 - id Software	42	15		PC
20.	▼	9.	9.	DARK FORCES - Lucas Arts Entertainment	41	16		PC
21.	▼	12.	12.	COMANCHE - Nova Logic	38	17		PC
22.	▲	-	22.	DESTRUCTION DERBY 2 - Psygnosis	35	33		PC
23.	▲	-	23.	STAR GENERAL - SSI / Mindscape	34	32		PC
24.	▲	-	24.	TIME COMMANDO - Adeline Software	32	30		PC
25.	▲	-	25.	LORDS OF THE REALM 2 - Sierra On-Line	31	26		PC

TP - trenutna pozicija igre, PP - prošlomesečna pozicija igre, NP - najbolja pozicija koju je igra zauzela, TG -trenutni broj glasova, MG-broj glasova u proteklom mesecu

Game Top predstavlja godišnji pregled najboljih igara. Listu svakodnevno menjaju čitaoci slanjem glasova za najomiljenije igre. **Game Top 25** predstavlja trenutni presek najbolje plasiranih igara.

ISPOD CRTE

26.	NBA LIVE 95	31	36.	WING COMMANDER 3	11
27.	CIVILIZATION	28	37.	FORMULA ONE GRAND PRIX 2	10
28.	COLONIZATION	25	38.	ROAD RASH	9
29.	MORTAL KOMBAT	24	39.	THE NEED FOR SPEED	9
30.	WORMS	22	40.	HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2	9
31.	ALADDIN	19	41.	CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE	9
32.	US NAVY FIGHTERS 97	18	42.	NASCAR RACING 2	9
33.	THE LION KING	17	43.	WING COMMANDER 4	9
34.	X-WING	15	44.	DEATH RALLY	9
35.	THE SETTLERS	13	45.	SETTLERS 2	9

Ispod crte su igre najbliže plasmanu na Game Top 25. Glasovi čitalaca mogu lako promeniti status tih igara.



RAMA

Kada je **Artur Klark** (Arthur C. Clarke), jedan od poslednjih živih klasika naučnofantastične književnosti, privodeći kraju roman „Sastanak sa Ramom" napisao legendarnu rečenicu „Ramanci sve rade triput", bio je ubeđen da je time stavio tačku na priču o gigantskom svemirskom brodu nepoznatog porekla koji je prošao kroz Sunčev sistem i tako čovečanstvu stavio do znanja da ono nije usamljeno u beskrajnim prostranstvima svemira. Međutim, petnaest godina kasnije, čovek po imenu **Džentri Li** (Gentry Lee), inače jedan od vodećih stručnjaka NASE i uz Karla Sagana koautor čuvene TV serije „Kosmos", predložio je Klarku da zajednički napišu nastavak „Sastanka sa Ramom" koji je u međuvremenu postigao ogroman uspeh kod čitalačke publike. Ideja je ubrzo razrađena, ali je pripremljeni materijal bio toliko obiman da jednotomni nastavak više nije mogao da dođe u obzir. Umesto njega nastala je trilogija („Rama II", „Vrt Rame" i „Otkriveni Rama") koja je prevedena na osamnaest svetskih jezika, između ostalih i na srpski.



Pažljiviji čitaoci „Sveta kompjutera" setiće se da je dole potpisani u tekstu vezanom za igru *The Dig* (SK 2/96) konstatovao da je pravo čudo kako do danas nikome nije palo na pamet da iskoristi neko Klarkovo delo kao bazu za kompjutersku igru. Vreme je pokazalo da je to bila pogrešna tvrdnja. Početkom prošle godine, kada je pomenuta rečenica napisana, Artur Klark i Džentri Li su sa programerima „Sierrinog" ogranka „Dynamix" već odavno radili na kompjuterskoj „ekranizaciji" drugog dela tetralogije, odnosno romana „Rama II". Rezultate njihovog rada sada smo u prilici da procenimo zahvaljujući samoj kompaniji „Sierra" koja nam je ustupila kopiju igre radi recenzije.

Originalni paket *Rame* sadrži tri kompakt diska od kojih su dva rezervisana za samu igru, dok se na trećem nalaze intervjui sa Klarkom i Lijem snimljeni na Šri Lanki (gde Klark inače živi i radi), kao i razgovori koje je vodila novinarka Frančeska Sabatini (jedna od glavnih junakinja romana i igre) sa ostalim članovima ekspedicije u cilju njihovog predstavljanja javnosti. Tu je zatim već uobičajena knjižica sa uputstvima za instalaciju i ostalim bitnim tehničkim informacijama, „Sierrin" katalog izdanja za prošlu i ovu godinu i – što je najzanimljivije, kompletan roman „Rama II", naravno, na engleskom jeziku. U pitanju je odličan marketinški potez koji će dodatno uticati na prodaju igre, a nama, nažalost, ostaje samo da sanjamo trenutak kada će se ovakvi paketi pojaviti i u našim prodavnicama.



Radnja avanture *Rama* zasnovana je na motivima romana „Rama II", ali se za njen scenario ipak može reći da je originalan. Naime, literarni predložak je Džentriju Liju, koji je inače bio scenarista igre, poslužio kao neka vrsta linije vodilje koje se u principu trebalo držati, ali samo u pojedinim ključnim momentima, dakle, ne po svaku cenu. Igra počinje u trenutku kada Valerij Borzov, kapetan istraživačke misije upućene na vanzemaljski svemirski brod, umire pod nerazjašnjenim okolnostima. Da bi se popunilo brojno stanje, na „Ramu" dolazi novi član posade, tj. igrač. Od tog momenta dešavanja opisana u romanu (hvatanje biota, smrt Redžija Vilsona, nestanak Dr Takagišija itd.) počinju da „protiču" pored glavnog junaka dok se on bavi sopstvenim istraživačkim radom. Naravno, u daljem toku igre novajlija će postati ključna ličnost koja će „Ramu" spasiti od uništenja.



Najveća vrednost *Rame* leži upravo u činjenici da oni koji su pročitali roman (naravno, i oni koji to nisu) sada konačno mogu videti kako je Klark zamislio unutrašnjost velikog svemirskog broda, njegove međuzvezdane putnike (biote, oktopauke i aviane) i ljude koji su došli da ga proučavaju. Grafika i zvuk su odlični (naročito ističemo izvanrednu muziku), video sekvence su zavidnog kvaliteta („non-interlace" mod), ali ono što je na nas ostavilo najjači utisak jesu animacije jedinki vanzemaljskih vrsta (aviani i oktopanci su animirani prosto fantastično). *Rama* je, prema tome, sa tehničkog stanovišta, avantura kojoj nemamo šta da zamerimo.

Verovatno vas zanima u kojoj se meri Artur Klark pojavljuje u samoj igri. On igra ulogu savetodavca u tzv. „scenama smrti", odnosno u momentima kada igrač učini neki fatalan korak. Pored toga, pojavljuje se u prologu i završnici igre.

Žao nam je što moramo da primetimo da osnovna mana ove igre proističe iz podatka da je većinu problema osmislio čovek koji jeste poznati naučnik i solidan pisac, ali ne i iskusan dizajner kompjuterskih igara. Ono što jednu avanturu čini kvalitetnom jesu, između ostalog, zanimljivi i raznovrsni problemi. Međutim, *Rama* je upravo na ovom polju podbacila zahvaljujući (verovatno) naučničkom mentalitetu Džentrija Lija. Prvi deo igre, koji se događa u Centralnoj ravni „Rame", većinom se svodi na potragu za pločicama koje služe za rešavanje logičkih zadataka u vidu tzv. progresivnih matrica. Sva vrata na koja igrač naiđe su zaštićena električnom bravom sa odgovarajućom matricom koja se mora rešiti. Takvih brava ima jako puno, pa posle izvesnog vremena njihovo rešavanje počinje da biva dosadno. Drugi deo igre (Njujork) je nešto zanimljivi, ali i njega, nažalost, „krase" monotoni delovi.



IGRA MESECA

Osamdesetogodišnji bard naučne fantastike Artur Klark uložio je, po sopstvenim rečima, veliki napor da *Rama* ugleda svetlost dana, i to u jeku pisanja romana „3001: Konačna odiseja" koji je prvih dana marta ove godine doživeo svetsku premijeru, verovali ili ne, u našoj zemlji. Ovaj podatak najbolje ilustruje entuzijazam ovog velikog pisca i vizionara. Svako ko je pročitao roman „Sastanak sa Ramom" (ili neki od njegovih nastavaka, a uz to voli da igra avanture, morao bi da pogleda ovu igru i da sud o njoj. Činjenica je da *Rama* ima određene mane, no, postavlja se pitanje postoji li uopšte igra koja ih nema.

Slobodan MACEDONIĆ

Originalni softver smo dobili od izdavača „Sierra On-Line"

ŽANR: avantura
PLATFORMA: PC
MEDIJUM: 3 kompakt diska

83

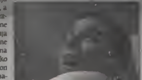
Avantura po delu Artura Klarka. Tehnička izvedba.

Na momente monotona igra.

PHANTASMAGORIA 2

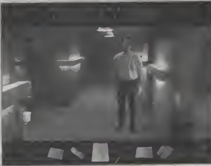
A Puzzle of Flesh

Godinama već važi nepisano pravilo da je „Sier[illegible]" kompanija koja pravi revolucionarne tehni[illegible] proboje kada su u pitanju igre avanturističkog žanra, a da potom sve ostale firme u manjoj ili većoj meri kopiraju njene proizvode. Poslednji put revolucija se dogodila u jesen 1995. godine kada se na tržištu pojavila čuvena *Phantasmagoria* koja je za kratko vreme prodata u više od milion originalnih primeraka, ne računajući singapurske kvazioriginale i piratske kopije. U momentu kada je objavljena, kompjuterske igre su se još uvek isporučivale na po nekoliko disketa, a *Phantasmagoria* je, kao što je poznato, zauzela čak sedam kompakt diskova, što je broj koji ni do danas nije dostignut, a kamoli prestignut. Igra je za tadašnje prilike predstavljala tehničko čudo koje niko nije mogao osporavati.





Međutim, iza fenomenalne ambalaže krila se prilično trula roba. Pričica u kojoj Ona i On kupuju staru kuću u kojoj su se nekada davno dogodili stravični zločini dosadila je bukvalno svima, i to je u osnovi bila velika mana igre. Još veći problem je svakako bila dužina *Phantasmagorie* - i pored impozantnog broja diskova, avantura se mogla završiti za jedno popodne. Imajući sve ovo u vidu, autor ovih redova mora da prizna da je nastavku *Phantasmagorie* prišao sa određenim rezervama. Jednostavno rečeno, bio je uveren da ga čeka još jedno tehnički savršeno, ali scenaristički slabo ostvarenje. Desilo se, međutim, nešto sasvim drugo.







Phantasmagoria 2 je igra koja ima iznenađujuće dobru priču za koju je odgovorna **Lorelaj Šenon** (Lorelei Shannon), a ne, kao što bi se na osnovu tradicije moglo pretpostaviti, Roberta Vilijams. U toj priči, naravno, nema ničeg senzacionalnog i neviđenog, ali je ona ipak dovoljno dobra da je ima smisla izdvojiti od proseka. Štaviše, usuđujemo se da kažemo da bi uz značajnije dramaturške zahvate scenario igre mogao da bude podloga za solidan psihološki triler ili horor koji bi u svakom slučaju bio znatno bolji od filmskog smeća kojim nas masovno bombarduju domaće, a bogami i inostrane (satelitske) TV stanice.

Kertis Krejg je dvadesetšestogodišnji momak zaposlen kao službenik u fabrici „WynTech" koja se bavi proizvodnjom [illegible] preradom hemijskih supstanci [illegible] lekova. Iako fizički deluje potpuno normalno, njegovo psihičko stanje [illegible] daleko od stabilnog. Kao posle[illegible] trauma [illegible] deti[illegible]a, Kertis nepres[illegible] halu[illegible] jednom momen[illegible]. Pošto se uspešno [illegible] dana po izlasku iz bolnice njegove vizije počinju ponovo da ga proganjaju i, što je još strašnije, postaju surova stvarnost. Da li je radi o slučajnosti ili je to dokaz da je Kertisovo ludilo oduvek bilo utemeljeno na nečemu realnom?

Mnogi će verovatno biti zbunjeni činjenicom da *Phantasmagoria 2* staje na „svega" pet CD-ova. Znači li to da je ona tehnički lošija i kraća od svoje prethodnice? Ne, naprotiv! Igra je znatno bolja, i to u svakom pogledu. Manji broj diskova je zapravo posledica racionalnijeg korišćenja prostora koji nudi jedan CD. Oni koji su igrali prvu *Phantasmagoriu* sigurno se sećaju da se na prvih šest diskova nalazio praktično isti materijal, sa izuzetkom nekoliko ključnih scena, odnosno video sekvenci. U ovom slučaju ponavljanje je svedeno na minimum [illegible] ono se ipak ne može u potpunosti izbeći [illegible] tako da [illegible] drugi nastavak, ma koliko to paradoksalno [illegible], mnogo duža [illegible] sa prvom *Phan*[illegible] nešto [illegible] je [illegible] još [illegible] na [illegible]njenoj [illegible] ostalo u tehničkom [illegible] već je [illegible]đeno i ne predstavlja nešto na čemu bi se trebalo zadržavati. Igra, inače, radi isključivo u *Windowsu 95*, zahteva minimalno 1[illegible] MB RAM-a, Pentium procesor (ili neku brzu 486-icu), CD-ROM četvorostruke brzine i, što je takođe vrlo važno, brzu grafičku karticu; sve to da filmske sekvence ne bi delovale kao da se emituju u „slow-motionu".

A Puzzle of Flesh je bez sumnje avantura koju u značajnoj meri čine „teške" scene nepodobne za mlađi uzrast igračke populacije („Sierra" igru ne preporučuje osobama mlađim od sedamnaest godina). Ovo starosno ograničenje je posledica kako eksplicitnog nasilja, tako i erotskih scena praćenih sadomazohizmom, scena zlostavljanja dece i sličnog materijala problematičnog karaktera. Međutim, iako sve ovo sigurno zvuči prilično šokantno, moramo priznati da ukupni efekat koji igra proizvodi ipak nije toliko strašan, prvenstveno zahvaljujući „karpenterovskoj" režiji ključnih scena. Sve ono što je bilo neophodno da se jasno vidi, snimljeno je upravo tako, dok su najkrvavije scene snimljene i montirane u vidu serije kratkih kadrova koji se brzo smenjuju, što gledaocu sa jedne strane daje dovoljno vremena da shvati šta se događa, ali mu u isto vreme ograničava gledanje degutantnog materijala u kontinuitetu. Nasilja, dakle, ima, ali je ono vešto uklopljeno u kontekst priče i ne svodi se, kao u slučaju *Harvestera*, na opšte masakriranje bez ikakvog reda i smisla.

Ono što je u svetu filma „Anđelovo srce" Alana Parkera, to je u svetu kompjuterskih igara *Phantasmagoria 2* Lorelaj Šenon. Ako vam se sviđaju priče o mračnoj strani čovekove duše, udvojenenim ličnostima i raznim natprirodnim pojavama, onda je ovo igra za vas. Oni drugi ne treba da pokušavaju da je igraju ukoliko sebi žele spokojan san.

Slobodan MACEDONIĆ

SIERRA

Originalni softver smo dobili od izdavača „Sierra On-Line"

ŽANR: avantura

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 5 kompakt diskova

Neobična priča. Idealno za ljubitelje horor filmova.

Relativno laka igra. Mučne scene koje ne prijaju [illegible] čijem [illegible]

Flying Corps



Firma Rowan Software nam je odavno poznata po simulacijama letenja iz Prvog i Drugog svetskog rata. Prva pomisao kada nam je njihov izdavač „Empire Interactive" poslao ...ng Corps bila je, zar je moguće da još nisu rekli sve na temu Prvog svetskog rata? Ono što smo videli u više nego raskošnom pakovanju potvrdilo je da je u pitanju već viđeno, samo značajno tehnološki unapređeno u skladu sa standardima sadašnjeg trenutka.

Grafika je podignuta na najviši stepen fotorealističnosti i detaljnosti. Izuzetno precizno praćenje pejzaža i konfiguracije terena postignuto je rekonstrukcijom topografskih karata iz tog perioda, izveštajima sa izviđačkih letova i uvidom u sačuvane fotografije. Iako igra radi u rezoluciji 640x480, sa tek... terena bez ukrupnjavanja zrna, brzina ani... na ... je više nego zadovoljavajuća. ... se borbe ...jaju obuhvata pozna... Verdena, Meca, Amiena, Kambraia. Čak se ...led tla menja u zavisnosti od godišnjeg doba! Da bi verno preneli uslove i atmosferu Prvog svetskog rata ...meri „Rowana" su proučili preko 300 knjiga.

Nije ... preciznost grafike na visokom nivou ... realističnost ponašanja aviona je dovedena do perfe... ...te sv... stupnjeve realnosti, imaćete ...urbulencije, nos aviona će stalno grabiti naviše zbog činjenice da je rep na lovcima iz Prvog svetskog rata bio teži nego što je bilo poželjno. Uključen je i žiroskopski efekat kod aviona sa rotacionim motorima koji dovodi do poniranja ... desnim zaokretima ... propinjanja u levim! ...zvu... su... igri, realni zvuci dotičnih aviona uključujući čak ...k ...itraljeza.

...bor aviona je da eko veći nego ...anij m... mula ...jama. Kao nemački pilot, možete leteti na Albatrosu ... Fokeru Dr... ulozi engl...kog ...ta ... polaganj... vam ...a ... veni ...am ... ukol... se ...lučite da budete kasno pristigli isto ... e...čki ... letećete ... Spa... u... . Sem aviona kojima možete ... sami da ... jate u vazduh... te još mo... da s... ete ... nemačke ...ne. AE... Aviatik C, Halberstadt DII, Pfalz D3, Rumpler C i Zepelin R. Dodatni saveznički avioni obuhvataju Be2C, Bristol F2A, DH9, Fe2b, Re8, Strutter, Pup i Snipe. Dakle, apsolutno sve što se na nebu zapadnog fronta u to vreme moglo naći. Štaviše, pošto je za svaki avion na raspolaganju 32768 različitih kolorntnih shema, u mogućnosti ste da prepoznajete avione pojedinih pilota.



Veštačka inteligencija u igri je podignuta na visok nivo tako da od pilota možete očekivati različite rezone, manevre ili prioritete. Mora se uzeti u obzir da je tehnika borbe u to vreme bila radikalno drugačija od današnje gde se sve odvija na nivou radara i gotovo da ne dolazi do vizuelne identifikacije, tako da su manevarska veština i lukavstvo igrali najvažniju ulogu. Ne treba zanemariti ni činjenicu da je u to vreme pešadija itekako mogla da naudi nisko letećim dvokrilcima.

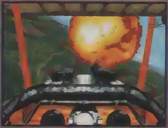
U igri imate 4 kampanje, po dve u ulozi savezničkih pilota i sila osovine. Kampanje nisu samo plod scenarističke mašte, već su verna rekonstrukcija ključnih trenutaka Prvog svetskog rata. Sem vazdušnih borbi, one obuhvataju i misije bombardovanja zemaljskih ciljeva, a zadaci nisu u svakom letu precizno određeni - ima prostora i za stratešku inventivnost.



Ova igra je, kao i većina novih igara danas, „dvosistemska" - može se instalirati u DOS ili Windows 95 verziji. U drugom slučaju, naravno, zahteva Direct X. Minimum memorije u oba slučaja je 16 MB. Čak možete igrati u lokalnim mrežama, sa 12 letača istovremeno! Iz svega izrečenog o njenim tehničkim kvalitetima, jasno je da vlasnici „bivših" kompjutera sa oznakama 386 i 486 nemaju šta da traže. Na pentiumima će raditi sasvim zadovoljavajuće (proizvođač preporučuje bar P133 na ploči sa ...12 KB keša), mada ... za savršenu glatkoću animacije verovatno biti potreban AMD-ov K6 procesor na ... MHz koji će biti izbačen na tržište do leta.

Ako spadate u red oduševljenih kupaca jeftinih kineskih „originala", verovatno niste svesni šta sve jedan ...al ...razumeva. Ne radi se samo o ko... fotokopi... ambalaže i štampi na ...u. Kada kupite ...nal ...pire Interactivea, uz njega dobijate sve š... da ne b...te ...ipkali tastaturu nasl... ...amn... šta ...ta... o na ... radite ... je ...ka ko... ... ...hnik... ... sa ... odа... ... ma... pri... ... pre... ... mac... ... n...az...mo se u ... velikih ...

Aleksandar VELJKOVIĆ



ŽANR: simulacija letenja

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk

87

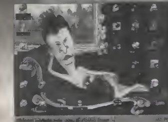
Dobar scenario, odlična grafika, visoka realističnost

Nedostatak radikalnih novina ... odno... su na prethodne simulacije

Beavis and Butt-head

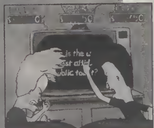
Sa Njima nikada nije dosadno. Sa Njima nikada nije bezbedno. Sa Njima si uvek dozlaboga nasamaren. Uz Njih uvek promiče blinkujuće upozorenje: Don't try this at home.
Do sada niko nije poželeo da se B&B karakterno promene jer samo takvi mogu da opstanu u svetu nesagledive multimedijalne popularnosti.
Gospogin Mike Judge (njihov tvorac) je verovatno najsrećniji zbog toga!
Dame i gospodo... Beavis and Butt-head. Yeeeeeeee!

B&B in Calling All Dorks



Ako želite odstupite od uobičajenog korisničkog interfejsa i da svom desktopu omiljenog Windowsa 95 dodelite epitet „papazjanijski" ovo je prava stvar. Nije vam pružena samo jedna prilika za to, već celih osam (8). *B&B* će u svakoj situaciji biti sa vama i ni trenutka se neće odvojiti od vašeg prozora „u kompjuter" sve dok se (konačno i bespogovorno) ne odlučite za opciju *uninstall*. Obilje raznoraznih wall-papera, ikona, kurzora, zvukova i animacija u triljardi varijanata ostaviće vas bez daha (bukvalno bez daha uz brojne molitve upućene „svemu na svetu" da opcija uninstall funkcioniše korektno). A ako vam ni to nije dovoljno (ili vam je dosadno dok kucate tekst o temi koja se može opisati sa dve reči...) autori CD-a omogućili su vam i tri mini-mini igrice ne bi li vam pomogli da se skoncentrišete, ili čak zaboravite na muke, i posao privedete kraju.

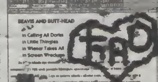
B&B in Wiener Takes All



Poznati su vam američki kvizovi? Naravno! E, pa sa ovim CD-om ulećete pravo u jedan dokoličarski kviz. *B&B* su vam suparnici koje treba da pobedite. To i nije tako teško s obzirom na njihovu inertnost (dakle, uvek ćete biti brži od njih kod „stiskanja" start tastera), ali se problem javlja kod odgovora na izvesna pitanja koja su inače podeljena u tri kategorije. Ako izaberete seriju pitanja vezanih za osobe za koje nikada niste čuli jer naprosto niste prosečna američka domaćica, koja redovno prati sapunske serije i žutu štampu, onda vas očekuje ono što i mene (ne stidim se reći, jer i nije neki greh!). Dakle, ja sam pogubila neke silne hiljade (!!!) dolara i kako bi se to kod nas reklo „uletela u sigurni minus". Konferansije je sve vreme saosećao sa mnom u stilu *„Wrong answer!"* ili *„I am very sorry for you"* dok su *B&B* ponovo pokupili slavu i vreću napunili dolarima.

Brankica RAKIĆ

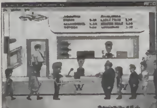
B&B in Screen Wreckers



Beavis and Butt-head in Little Thingies, ... in Wiener Takes All i *... in Calling All Dorks* su proizvodi firme „Viacom New Media" iz Čikaga. *Beavis and Butt-head in Screen Wrecker* je proizvod dve firme: „Viacom New Media" i „Cyclops Software". Strategija je ista. Izaberite screen saver ili uništite svoj desktop do najvećih razmera. Imate osam prilika da to uradite: *Kick The Can* (šutirajući kantu za smeće iz koje izlazi sve i svašta). *Digger* (Beavis, uz vašu pomoć, vozi crveni sekač svega što mu se nade [illegible]). *Painting Nudes* (raznobojnim sprejom pišite po svemu i u svom stilu). *Random Toys* (Butt-head razbija jaja po desktopu, tekstu, slikama - i ni[illegible]) (prosipanje sosa od paradajza i ostalih mrljavih tečnosti uz obavezno mućkanje). Ostalo prepuštam vama, jer u avanturi je izazov. U svakom slučaju: *You and Your Computer will Never be The Same!* Kontraindikacija nema jer, bez obzira koliko razorili sve postojeće, jednostavnim klikom na bilo koji taster vraćate se u predašnju fazu.

Originalni softver smo dobili od distributera „Virgin Interactive Entertainment"

B&B in Little Thingies



[illegible] *B&B* [illegible] se nadigravaju kroz sedam mini igrica [illegible] preuzete iz *Beavis and Butt-head in Virtual Stupid[illegible]*. [illegible] *ultar* (komponujte s nama!), *Bug Justice* (spržite insekte!), *Hock-a-Loogie* (pljunite u metu!) [illegible] *ourt Ch[illegible]* (igrajte novokomponovani tenis!) *Change [illegible]* je peta igrica i bazirana je na 9 TV ekrana na kojima se veoma brzo smenjuju slike a zadatak je da uočavate dve iste slike i tako skupljate poene. [illegible] *Thank [illegible]ou Drive Thru* treba da oborite što više [illegible] hamburger, ali nisu svesne da su se upustile u rizik. Jer gde su *B&B* tu je i surovost. *Wrecked' em Ball* vodi nas do napuštene višespratnice iz koje Butt-head izbacuje stvari (TV, knjige, ormani, bombone, kutije, klavir...) a Beavis treba da ih uhvati. Naravno, neke od letećih stvari obavezno treba da izbegne.

ZANR: omnibus
PLATFORMA: PC
MEDIJUM: 1+1+1+1 kompakt disk

5 7

B: „Hamana Por Queno Salsa, Please!"
B: „Šta to beše!?!"

Zabranjeno za odrasle!

Lords Of The Realm 2

Godina je 1268 i engleski tron je prazan. Posle kraljeve smrti, zamlje Velsa i Engleske su pod vlascu jakih feudalnih gospodara koji rade šta žele. Stalni lokalni ratovi između njihovih armija najviše pogađuju običan narod. Oni čeznu za jedinstvenim liderom koji može ujediniti zemlje pod jednim velikim kraljevstvom. Da li imate sve da bi bili kralj?

Iz saradnje dve odlične kuće, „Impressions", koji su se pobrinuli za programerski deo i „Sierre", koja se pobrinula za distribuciju, stigla nam je ova izuzetna strateška igra sa kvalitetnom knjižicom-vodičem. Ono što će većinu ljudi obradovati je ne preterana zahtevnost programa. On će glatko raditi (sa svim animacijama) čak i na 486/66 računarima sa 8 MB memorije i Win 95 operativnim sistemom. Maksimalni broj igrača je pet, ali isključivo preko mreže bila ona LAN ili Internet karaktera. U modu za jednog igrača postoje mogućnosti igranja pojedinačnih scenarija (Custom Game) ili kampanje (Play Now). Za svaki pojedinačni scenario se mogu podesiti različiti parametri koji se uglavnom mogu naći i u kampanjskoj igri preko opcije Advanced.

Glavna događanja se odvijaju u Engleskoj tokom druge polovine XIII veka. Pored glavnog scenaria postoje mape za Indiju, Kinu, Evropu i preko 20 imaginarnih teritorija. Igra je bazirana na „poteznom" sistemu i trendovskom real-time borbom. Tokom četiri poteza u godini hranite svu svoju populaciju sem vojske. Tokom tog perioda se proizvodi oružje, menjaju se poslovi koje seljaci obavljaju, primenjuje se diplomatija, podižu zamkovi i armije. Prilikom susreta dve suparničke armije (ili se opseda zamak) igra se prebacuje u realno vreme, na veliko taktičko polje. Cela igra (sem borbe) je propraćena glasom „sredovečnog engleskog batlera" koji umnogome pomaže u početku igre.



Kompletna kontrola nad igrom tokom poteznog dela vrši se preko glavne mape koja zauzima veći deo ekrana i omanjeg interfejsa u desnoj strani ekrana. Na glavnoj mapi ćete videti vašu terioriju (pokrajinu, county) sa svojim granicama, putevima, pokrajinskim gradom, industrijom i poljima za privredu. Preko cele mape možete slobodno skrolovati i pogledati suparničke (vaše buduće) teritorije. Industrija je podeljena na 4 grane: proizvodnja drveta (Lumber Mill), oružja (Blacksmith), gvožđa ili kamena (Iron Mine, Querry) i podizanje zamkova. U početku će sve opcije biti isključene tako da ih uključujete jednostavnim klikom na mapi. Kompleksnije opcije se nalaze u samom pokrajinskom gradu. Tu se određuje broj seljaka (Peasant) predviđen za različite poslove: kamenolom, poljoprivreda, odgajanje stoke, obnova polja, pravljanje oružja, sečenje drveća i podizanje zamka. Ako vam se desi da imate seljake u središnjem delu ekrana, oni nemaju određen posao i negativno utiču na privredu. Pomeranje se vrši jednostavnom Drag'n'Drop sistemom. Na glavnoj mapi odabirom malih polja ulazite u meni gde možete odabrati da li će se na određenom polju uzgajaui žitarice (Grain) ili krave (Cattle). Opcija Lying Fallow ne daje polju proizvodnju.

U desnoj strani ekrana se nalazi interfejs sa manjom mapom (osvetljena je teritorija u kojoj se nalazite), vaš odnos sa populacijom, određivanje poslova preko slajdera i nekoliko korisnih ikona. U središnjem delu se nalaze ikonice vašeg odnosa sa narodom: broj ljudi u pokrajini, porez koji plaćaju, skala sa zdravljem stanovništva, sreća u pokrajini i porcije koje im dodeljujete. Broj ljudi zavisi od zdravstvenog stanja (koliko ih hranite) i od sreće (na koju utiču porezi, zdravlje, regrutacija i hrana). Preko slajdera određujete da li će se vaši ljudi više baviti industrijom ili privredom. U donjem delu interfejsa su ikone za proizvodnju oružja (isto što i Blacksmith), vaše bogatstvo (kompletan spisak svih dobara i novčana situacija), slanje vagona sa materijalom, dobrima u drugu oblast, određivanje tipa zamka koji se izgrađuje i diplomatija (komunikacija sa drugim igračima, neprijateljima).

Kada sakupite dovoljno oružja (proizvodili ih ili kupovali od trgovca), vreme je da se proširite i povratite svoje vekovne teritorije. Zavisno od oružja koje imate na „lageru", možete regrutovati: Peasant Soldiers (najjeftiniji oblik vojske, ne zahteva nikakvo ulaganje), Maceman (potrebni su buzdovani), Pikeman (potrebna su koplja), Archers (potrebni su lukovi), Crossbowman (samostreli), Swordsman (mačevi) i Knights (elitna jedinica, oklop). Bitke se odvijaju na poljima koje kompjuter uzima proizvoljno iz biblioteke od preko trista mapa. Svaka jedinica ima drugačije karakteristike i odnos u borbi. Za razliku od *Warcrafta*, može se reći da ova igra poseduje pravi strateški duh. Raspoređivanje artiljerije iza pešadije koja je štiti, napad konjice na kopljanike ima svoju realnu pozadinu. Sve jedinice imaju različite komentare i odazivanje na vaše komande (od „Yes, my Lord" do „We'll be cut to pieces"). Prilikom opsade zamkova, što predstavlja najlepši deo igre, dobijate i mogućnost izgradnje katapulta, tornja ili „ovna" za razbijanje vrata. Suparnici u zamku imaju spremnno vrelo ulje koje će pokušati da prospu po vašim trupama. Prilikom opsade, strelci igraju ogromnu ulogu.





Grafika uz duge animacije u potpunosti zadovoljava današnje igračke standarde. Detaljnost i dinamičnost vojnika je posebna poslastica, dok je mapa pomalo grubo urađena. Zvuk ne treba komentarisati, pošto je on jedna od najboljih komponenti igre.

Branislav BABOVIĆ

Originalni softver smo dobili od izdavača „Sierra On-Line"

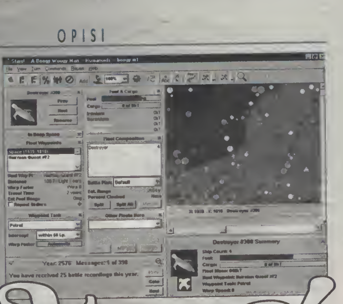
ŽANR: strateška igra

PLATFORMA: PC

89

Strateški izvrsna izvedba real-time borbe i sjajan zvuk.

Osećaj nedovršenosti i neophodni Editor mapa.



Stars!

V.: Dobili ... strategiju „Empire Interactive" ali moram da te upozorim da su naglasili da je drugačija od...

K.: *Daj mi je, daj mi je* (skoro kao mačak Silvester)

V.: *Ljudi kažu da treba da obratiš pažnju na AI, a ne na..*

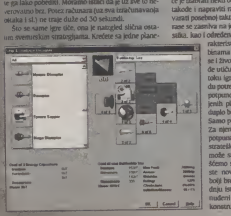
K.: *Daj mi je, daj mi je* (misleći, video sam više ...teških igara nego i zvezda Verica Bradić)

V.: *Ah, dobro evo ti.* (govorom čoveka umornog od dosadnih saradnika)

Z*vezde!* su odmah posle toga zasijale na mom računaru, ako izuzmemo kratkotrajno jurcanje za serijskim brojem diska sakrivenim među listovima 2 cm debelog priručnika (... stranica). Priručnik za stratešku igru je nešto što će vas veoma obradovati prilikom raspakivanja originalnog softvera. Ukoliko se desi da nešto ne shvatite iz prve, laganim listanjem ili još lakšim korišćenjem indeksa naći ćete objašnjenje nepoznanice. *Stars!* na opšte zadovoljstvo ima i Tutorial-Game koji će vas provesti od početka jedne igre do njenog završetka, čijim odigravanjem jednostavno morate naučiti kako se koristi interfejs ove igre. Da bi naučili dobro da igrate, biće vam potrebno malo više vremena. Prvi korak je poznavanje interfejsa koji je za današnje prilike koje vladaju u strateškim igrama veoma neočekivan. Ne može se reći da je na nivou strategija koje su se pojavile na prvim računarima, jer ono malo grafike što se može uočiti (ako se dobro zagledate) nije loše. Na ekranu ćete uglavnom videti brdo teksta u raznoraznim prozorčićima koji kao i kod svih Windows programa možete oblikovati prema želji. Mapa univerzuma je nešto veći prozor na kome su vaše flote brodova prikazane sitnim trouglovima. Poruke koje dobijate na početku svakog kruga delovaće kao šturi izveštaji potčinjenih oficira. Ovakav prikaz može doprineti većem uživljavanju u generalsku ulogu, ali samo stvarnim zaljubljenicima u strateške igre.

Interesantno je da autori igre ovaj nedostatak grafike i zvuka ističu kao prednost, pa je čak i tako reklamiraju. Mi ocenjujemo da je to zbog toga što je ova igra nastala iz šerver verzije 2.6 koju već duže vreme možete igrati preko Interneta i koja zauzima visoko treće mesto po popularnosti mrežnih igara. Sem što je koncipirana za mrežno igranje (16 stratega može međusobno odmeriti snage), *Stars!* nudi i zadivljujuće pošten AI. Navikli smo da u drugim strategijama računar ima prednost, brže prvljenje jedinica, lakše korišćenje resursa i slično. Ovde će AI imati iste uslove kao i vi, što uopšte ne znači da ćete ga lako pobediti. Moramo istaći da je uz sve to neverovatno brz. Potez računara (uz sva izračunavanja otkaka i sl.) ne traje duže od 30 sekundi.

Što se same igre tiče, ona je naizgled slična ostalim svemirskim strategijama. Krećete sa jedne planete sa malom flotom brodova, morate istraživati univerzum, pri tome ulaziti u sukobe ili savezništva sa ostalim rasama, izučavaćete nove tehnologije podeljene u 6 različitih naučnih disciplina, koristiti tri elementa (ironija, boranija i nemačkija) za stvaranje novih brodova i svemirskih stanica koje je potrebno prethodno dizajnirati prema mogućnostima trenutnog tehnološkog razvoja, vršiti preraspodelu elemenata između planeta jer je za proizvodnju brodova potrebniji ironium, za planetarne objekte germanium, dok oružje zahteva najviše boraniuma. U sve to treba uklopiti i odgovarajuću količinu resursa koje vaši stanovnici proizvode... Tako se prostim nabrajanjem stvari komplikuju i komplikuju i igra pokazuje svoju dubinu. To se u stvari može videti i samim izborom rase i uslova pobede na početku igre. Moguće je izabrati neku od 6 unapred definisanih rasa, ali takođe i napraviti rasu sa osobinama koja će odgovarati posebnoj taktici koju želite da primenite. Izbor rase se zasniva na jednoj od 10 primarnih karakteristika, kao i određenom broju od 14 sekundarnih karakteristika, te posebno definisanim osobinama vezanim za naučni razvoj, resurse i životnu okolinu. Uslovi pobede takođe utiču na taktiku koju ćete primenisti u toku igre. Možete izabrati da je za pobedu potreban samo jedan ili više od sedam potpuno različitih uslova (npr. broj osvojenih planeta, broj bodova, pobednik je duplo bolji od drugoplasiranog igrača,...) Samo predefinisanje igre je kompleksno. Za njeno odigravnje biće vam potrebna potpuna koncentracija. Mala greška u strateškom pristupu i vaša imperija se može srušiti kao kula od karata. Navešćemo samo jedan mali primer. Izumeli ste novu tehnologiju koja omogućava bolji brod i bolje oružje. Želite li proizvodnju istog može se desiti da budete prinuđeni da izbrišete neku od postojećih konstrukcija, a samim tim uništite sve postojeće brodove toga dizajna. Pogrešno izabrani trenutak za ovu radnju može dovesti do nedostatka brodova i više vam neće vredeti ni najbolje izabrana taktika koju zadajete brodovima pre ulaska u svaku bitku. Borbu uvek izvodi računar samostalno, prema parametrima koje ste vi zadali. Postoji hiljadu sitnica koje treba objasniti, ali možda je interesantnije samostalno ih „provaliti". U svakom slučaju *Stars!* zaslužuje pažnju svakog ljubitelja strategija koji voli mrežne igre. Za ostale ova igra neće zadovoljiti današnje standarde.



Branimir KUZMANOVIĆ

P.S. Naravoučenije: Uvek saslušajte urednika barem do kraja rečenice

empire INTERACTIVE

Originalni softver smo dobili od izdavača „Empire Interactive"

ŽANR: upravljačka simulacija

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk

80

Kompleksna igra za nadarene stratege, brzina i kvalitet AI.

Nedostatak grafike, manje interesantna za pojedinačno igranje

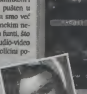
Privateer 2

The Darkening



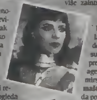
Malo stariji igrači svakako će se setiti *Privateer* zaraze koja je pre nekoliko godina harala tadašnjim 386-icama, u to vreme smatranim za vrhunac računarske tehnologije, koje su, naravno, jedine bile u stanju da „teraju" jednu tako zahtevnu igru kakva je bila originalni *Privateer*. Kao što rekosmo, igra je bila vrlo popularna (ukoliko „vrlo" može da dočara pravo stanje stvari), i samo je bilo pitanje vremena kada će „Origin" izbaciti nastavak. Pitanje vremena se nešto izdužilo, tako da tek sada, posle skoro četiri godine, imamo priliku da igramo nastavak. Za tako veliki vremenski period, bez sumnje se moglo mnogo uraditi, i sa velikim zadovoljstvom možemo zaključiti (a sigurni smo da ćete i vi uvideti isto posle samo par minuta provedenih uz *The Darkening*), da ljudi nisu sedeli skrštenih ruku - čekanje se definitivno isplatilo, što ćemo pokušati i da vam dokažemo u daljem tekstu.

Kao što vam je verovatno poznato, *Privateer* je bio smeša trgovačko-strateške igre i svemirske pucačine, začinjene popularnim buy & sell elementima, koji se sastoje od toga da na jednoj planeti kupite, a na drugoj prodate robu, uz, razume se, znatan profit. Ako ponovo uzmemo u obzir ogroman uspeh ove igre, postaje jasno da programeri „Origina" nisu imali razloga da išta menjaju. Prvi deo *Privateera* je ubačen u novo pakovanje, sa poprilično osveženom šminkom i laskavim atributom „interaktivni film", i pušten u prodaju po ceni od tričavih 35 funti. Kada smo već kod novca, troškovi produkcije su, prema nekim nezvaničnim izvorima, dostigli deset miliona funti, što je utrošeno pre svega na unapređivanje audio-video izgleda igre, ali i na visoke honorare nekolicini poznatijih glumaca (honorar, šta to beše?), o kojima će kasnije biti nešto više reči.



Dvanaestominutni uvodni film vas upoznaje sa interesantnom postavkom cele igre: jedan tajanstveni brod se ruši na planetu Hermes. Samo jedan čovek je preživeo udes, ali je izgubio pamćenje. Njegovo ime je Ser Lev Eris (Sir Lev Arris), i on je, gle čuda, glavni lik ove igre/filma. Samim tim, primarni zadatak igrača je da Ser Erisa provede kroz brojne nedaće i opasnosti za potragu za njegovim identitetom. Inače, udes i sve što je u vezi sa njim su obavijeni velom misterije, što ovaj zadatak čini mnogo težim. Dakle, cela igra u pozadini ima slojevitu priču sa mnogo likova, što čini sam utisak igranja mnogo realnijim i privlačnijim. Ukoliko ste igrali *Wing Commander 3* ili *4*, naći ćete da *The Darkening* ima mnogo dodirnih tačaka sa ovim igrama, što je i razumljivo, ako se na umu ima činjenica da je čovek zadužen za *Wing Commander* serijal, **Kris Roberts**, brat **Erina Robertsa**, inače producenta, scenariste i režisera *Privateera 2*. Ova sličnost se pre svega ogleda u interaktivnim sekvencama, pre svega po rezoluciji, kadriranju, ali i po tome što se glavni lik ponaša gotovo potpuno nezavisno od vas, jer se tek s vremena na vreme u dnu, odnosno pri vrhu ekrana pojave dve rečenice, koje su po značenju obično u jakom kontrastu, pa se u zavisnosti od odgovora menja i dalji tok igre. Nažalost, primorani smo da ovde uočimo prvu veću manu igre, a to je relativna kratkoća pozadinske priče. *Privateer 2*, istina, nije nikakva avantura, ali, stoji činjenica da je u potragu za Ser Erisovom istorijom trebalo ubaciti malo više koraka, jer se ovako, ukoliko vam je otkrivanje tajne jedini cilj, igra završava u roku od desetak sati. Ruku na srce, možete nastaviti sa buy, sell & kill elementima i tako postati „ugledan trgovac i pošten gusar", ali to jednostavno nije to.





Da se mi vratimo samoj igri: jednostavno, letite po Sistemu, posećujete planete i svemirske stanice, trgujete, ubijate pirate... uobičajene stvari, koje same po sebi deluju vrlo zanimljivo, ali umeju da dosade posle dužeg igranja. Ono što je mene lično najviše zaintrigiralo je velika raznolikost misija koje možete obaviti uz odgovarajuću novčanu nadoknadu (što se kod nas popularnije zove „strani plaćenik i domaći izdajnik". Poslodavci su vam svi - od samih pirata, preko aktuelnih političara, do agenata CIS-a (neka vrsta svemirske policije). Zadaci su vrlo maštoviti i može vam se dogoditi da pored uobičajenih „zaštiti", „dezintegriši" ili „pokupi" uleti neki biser, koji će vas sigurno oduševiti svojom originalnom strukturom. (Evo jednog primera, koji ćemo zbog nedostatka prostora izneti u kraćim crtama: prosečnom čoveku je na 10 kg težine piva sa planete Bex potreban svega 1 litar da se „ubije k'o majka". Ukoliko pijanom čoveku koji teži 90 kg, gurnu glavu u kocku stranice 36 cm, na kojoj razdaljini od podloge treba da mu budu usta da se ne bi udavio u onome što izbaci iz utrobe? Dobijeno rešenje pomnožiti sa tri da bi se dobila sledeći NAV point itd. Maštovito, zar ne?)

Na svakoj paneti su vam dostupni BBS, na kome, kao u *Eliti*, možete pokupiti najnovije informacije i poslovne ponude, arhiva, berza, kao i opcija kupovine/opremanja broda. Pri kretanju kroz svemir, na raspolaganju vas stoji vrlo jednostavan navigacioni aparat, koji uključuje 3D mapu Sistema, određivanja destinacije na istoj i korišćenje hiperskoka kako bi tamo i dospeli. Što se svemirske borbe tiče, reći ćemo samo to da je tehnički dovedena skoro do savršenstva, što se prilično odražava i na praktičnu stranu - to je možda najatraktivniji i najzanimljiviji deo igre. I tako dolazimo do poslednje stavke - glumačke ekipe. Od poznatijih imena, tu su Kristofer Voken (Christopher Walken) i Džon Hart (John Hurt), koji su svoj posao obavili profesionalno, ali moramo pohvaliti sjajnu glumu Klajva Ovena (Clive Owen) koji tumači Leva Erisa.

Svojom blistavom grafikom, sjajnim zvukom, velikom dozom primamljivosti i neopisivom zaraznošću, *Privateer 2: The Darkening* bez ikakve sumnje pripada krugu onih igara koje jednostavno morate imati u svojoj kolekciji. Nemojte oklevati ni trenutka

Ilir GAŠI

Softver ustupio „Software Beam"

ŽANR: trgovačka simulacija/pucačka igra

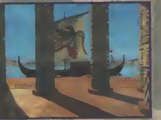
PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 3 kompakt diska

8 — Vidi tekst!

8 — Kratka pozadinska priča.

TimeLapse: Ancient Civilizations





Zalazeći sve dublje i dublje u prošlost istorija ljudske civilizacije postaje sve veca nepoznanica, a mnoga bitna pitanja ostaju bez konkretnih odgovora. Da li ste, na primer, razmišljali o tome kako je pripadnicima primitivnog naroda Rapa Nui sa Uskršnjih ostrva uspevalo da ogromne statue u obliku glava najpre isklešu, a onda transportuju do najudaljenijih delova ostrva i tamo ih postave. Ili, jeste li se upitali odakle starim Egipćanima znanje koje im je omogućilo da izgrade piramide čija stvarna svrha ni do danas nije pouzdano rasvetljena. Kako su drevne Maje uspevale da bez ikakvih instrumenata mere vreme sa greškom od par sekundi godišnje? O govore neobični crteži na zidovima pećina u kojima su živeli preci severnoameričkih Indijanaca? I konačno, šta se to zbilo na vrhuncu moći ovih naroda zbog [illegible] su oni iščezli sa lica Zemlje ne ostavivši nikakve pisane dokumente koji bi makar nagovestili razloge propasti, oko kojih se i danas u naučnom svetu lome koplja?

Ono što je, međutim, sigurno, i u čemu se arheolozi i istoričari slažu, jeste da se između drevnih [illegible] zacija mogu uočiti određene sličnosti koje teško mogu biti proizvod pukog slučaja. Nije li možda legendarna Atlantida karika koja nedostaje [illegible] lancu istorijskih događaja koji povezuju narode koji su živeli hiljadama kilometara udaljeni jedan od drugog? Jasno je da ovakva pretpostavka (za sada) spada u sferu fantastike, ne upravo je ona bila kamen temeljac na kome [illegible] tim programera firme [illegible]TE Entertainment" izgradio priču avanture *TimeLapse*.

U ovoj igri preuzimate ulogu bezimenog arheologa koji kreće u potragu za kolegom kome se na [illegible] skršnjim ostrvima izgubio [illegible] trag. [illegible] brzo će se ispostaviti da je [illegible] ik prošao kroz vremensku kapiju koja [illegible] sa postojbinama stanh Eg[illegible] one koji ne zn[illegible] ju, preci Pue[illegible] sa Atlantidom koja [illegible] ana [illegible] prema tome, [illegible] bija, [illegible] izgubl[illegible] prilupi [illegible] kapsule pomoću koje [illegible] Atlant[illegible] ponovo vratiti u [illegible] posl[illegible] d na njihovu rodnu planetu.

[illegible] pojave čuvenog *Myst*a, pojam logičke igre se v[illegible] činom v[illegible] igrice sa relativno jednostavnom, ali genijal[illegible], koje su se sastojale [illegible] velikog broja sličn[illegible] početku su [illegible] na različite vrste [illegible] S[illegible] a onda su dobili *Lemmings* pro[illegible] ovi[illegible] koja je od igraca [illegible] bistak um, al[illegible] brzinu *Myst* je, n[illegible] prekretnica. [illegible] igra upakovana [illegible] form[illegible] prvoklasnom grafiko[illegible] prodata je u [illegible] tiražu, što je bio dovoljan povod da se mnoge firme [illegible] izdavanje igre istog tipa. U vremen[illegible] ko[illegible] je usledilo dobili smo takve nas[illegible] kao što su *Zork* [illegible] ne[illegible] ili *Ripper*.

[illegible] je jedna od nekoliko [illegible] ra ov[illegible] pa koje su se u poslednje vreme pojavile u domaćim cedeteka[illegible] kama [illegible] rafika od koje zastaje dah, originalan scenario i zanimljivi problemi jesu najbolje karakteristike [illegible] avanture. Što se grafike tiče, bez lažne skromnosti možemo konstatovati da predstavlja jedno od najboljih dostignuća te vrste ika[illegible] da [illegible] ih kod PC igara. Nikakvo [illegible] ko se zna da je *TimeLapse* [illegible] n na "Silicon Graphics" radn[illegible] stan cama, [illegible] to korišćenjem [illegible] ing tehnike renderinga koja [illegible] primenjuje samo u profe[illegible] ne[illegible] he zbog svoje (ne)isplat[illegible] odnosno cene. Svaka scena je[illegible] praznik za oči, ne samo za[illegible] je po prirodi tehnologije izrade postignuta fo[illegible] n[illegible] ost, već i zahvaljujući ogromnom broju najfi[illegible] detalja koji se mogu uočiti na zidovima i ostalim objektima. Gotove teksture korišćene su samo za potrebe relativno velikih površ[illegible] (nebo, voda, stene) dok je sve ostalo [illegible]htevalo mesece upornog rada. Šteta je jedino što igra nije renderovana u High Coloru, zato što je paleta od [illegible]56 boja kod ray tracing tehnike nedovoljna da bi se izbegli vidljivi prelaz između [illegible] ijansi.



Kod igara kao [illegible] je *TimeLapse* vrlo je bitno dati ocenu [illegible] žine igre. Situacija je otp[illegible] like ovakva: ako u vama ne [illegible] an Fransoa Šampolion [illegible] ivač egiptologije kao nauke i [illegible] čovek koji je protumačio hije[illegible]) bolje je da ovu igru preskočite [illegible] se [illegible] te nećete u prizemni[illegible] Pravno, ovakva konstatacija jeste preterivanje, ali u njoj itekako ima [illegible] *Time Lapse* je, naime, [illegible] teška igra koja od igrača zahteva da joj se u potpunosti posveti ukoliko želi bilo kaka[illegible] n[illegible] netke i problemi su izuzetno složeni, pa [illegible] rešavanje potrebna koncentracija, pažnja [illegible] ravo[illegible] gičko rasuđivanje. Pozitivno je svakako to što ne postoje nelogični problemi. Svi podaci koji su [illegible] da bi se igra rešila nalaze se na raznim [illegible] obliku tragova, samo ih treba počit[illegible] [illegible] protumačiti. Zaštitnu ojačicu pred[illegible] predmeta koji se na samom početku m[illegible] vnik nestalog arheologa i foto-aparat). U [illegible] zapisana zapažanja čoveka koji je već pro[illegible] to [illegible] treba da prođe (što je često izvor nezamenljiv[illegible] informacija), dok foto-aparat služi za usp[illegible] graf[illegible]anje, odnosno sistematizaciju tragova [illegible] [illegible]. Na taj način je izbegnuta potreba da igrač [illegible] crtava na papir hijeroglife, piktograme, šeme [illegible] koji će mu kasnije biti potrebni.

Ako [illegible]ec treba nešto i da iskritikujemo, onda [illegible] bez [illegible] je relativno siromašan zvuk praćen [illegible] im



[illegible] smeta ukoliko igru igrate kori[illegible] [illegible] činjenica je delimično pokvarila [illegible] koje smo stekli igrajući *TimeLa*[illegible] [illegible] igru vam preporučujemo, ali [illegible] učite da je nabavite, dobro razmi[illegible] aša [illegible]ajnost, kada je u pitanju um[illegible] na [illegible] azovi veliki, verujte nam

Slobodan MACEDONIĆ

[illegible] er [illegible] stup o Espre[illegible]

ZANR: avantura/logička igra

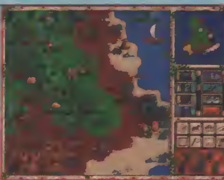
PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 4 kompakt diska

8 Originalna ideja i kompleksnost zagonetki. Grafika.

6 Slaba zvučna podloga. Neki problemi su ipak preteški.





Heroes of Might and Magic 2

Nema greške kod „New World Computinga"! Ovo ostvarenje predstavlja pravi biser pomenute firme. Posao pravljenja nastavka shvaćen je ozbiljno i nije se stalo na pukim kozmetičkim detaljima. Sve vrline prethodnika su sačuvane, a naročito izuzetno prijatan korisnički interfejs koji nije bespotrebno iskomplikovan. Gotovo sve mane i nelogičnosti prvog dela su ispravljene, pa kad se na to još doda da su tehničke karakteristike podignute na znatno viši nivo, onda zaista može samo da se aplaudira.

Uvod zvuči strašno poznato: dovoljno je da se kaže da je bio jednom jedan kralj, koji je na svoju žalost i nesreću čitave kraljevine otišao na konsultacije sa precima (narodski rečeno - odapeo). Iza njega ostadoše dva sina, pa je po starom običaju odluku o kralju trebalo da donese veće kraljevih savetnika. Međutim, četiri člana ove svojevrsne izborne komisije su se ubrzo priključila svome kralju (treba li reći - pod nerazjašnjenim okolnostima), tako da je jedan od braće (lik sa slike sa crvenom pozadinom) optužio drugog za neregularnosti, i demokratski ubedio preostalog savetnika da njega postavi za kralja. Kako oštećeni brat nije imao puno poverenja u institucije sistema, latio se vanrednih pravnih lekova i pobegavši u udaljeni kutak kraljevstva počeo da „hrani sina, pa ga šalje na vojsku".

Evo sada detalja o promenama i poboljšanjima u odnosu na prvi *Heroes of Might and Magic* (SK 1/96), jer na osnovne stvari ne treba trošiti puno reči, [illegible] nako su same po sebi jasne:

U skladu sa savremenim trendovima ukoliko odaberete da vodite kampanju, između misija ćete gledati filmske sekvence u kojima će vas vladar koga ste odabrali uputiti u naredne ciljeve i zadatke. Kako budete napredovali, tako će se linearnost priče potpuno izgubiti, jer [illegible] vam vladar nuditi mogućnosti da birate scenarije, a čak postoji i mogućnost izdaje i prelaska u protivnički tabor, što može da unese dodatne zaplete. Pred bitku birate ili lik koji ćete voditi [illegible] od čega zavisi kakvom armijom raspolažete na početku), ili kakvu pomoć želite od svog vladara (novac, artefakt, [illegible] Ukoliko se posebno istaknete [illegible] nekom scenariju, sledi nagrada koja će vam koristiti sve do konačne pobede ili do gorkog kraja.

Mapa na kojoj se misije odvijaju ostala je uglavnom ista, sem što je dodat veliki broj novih objekata, kao i nebrojeno mnogo artefakata. Što se gradova i heroja tiče, pored četiri standardna tipa (Warlock, Barbarian, Knight i Sorceress) dodati su i novi - Wizard i Necromancer. Broj građevina je znatno povećan. Tu su uobičajeni regrutni centri, koje je sada moguće i nadograditi i tako regrutovati kvalitetnije jedinice (npr. umesto giga[illegible] moći ćete [illegible] grutujete titane, i sl. Postoje [illegible] odbrambeni objekti - šanac (moat), dve kule za strelce i kućica za kapetana tvrđave. Kapetan tvrđave je izuzetno značajan lik, poseduje sve karakteristike heroja, sem što je vezan za grad u kome je. Njegovo postojanje oslobađa mobilne heroje dužnosti odbrane grada, što donosi znatnu uštedu naročito u scenarijima sa puno utvrda. Civilnim objektima iz prvog dela - čarobnjački i lopovski esnaf, taverna i bunar, dodati su i mnogobrojni novi - specifičnog izgleda i namene u zavisnosti od tipa grada (npr. koloseum diže moral braniteljima varvarskog grada, biblioteka u čarobnjačkom gradu uvećava broj magija koje je moguće naučiti u esnafu.....). Ipak ima i zajedničkih objekata za sve gradove - statua podiže prihod [illegible] za 250 zlatnika, a pijaca ispravlja jedan od [illegible] ovnih nedostataka prvog nastavka. [illegible] liko bi se desilo da na mapi ne postoji izvor ne[illegible] od neophodnih sirovina ili je isti izuzetno reda[illegible] pravilu u rukama neprijatelja), mogli ste da se oprost[illegible] od izgradnje kompleksnijih građevina. [illegible] možete da trgujete, doduše po nepoštenim [illegible]ama (što više gradova sa pijacama posedujete, [illegible] su cene bolje), ali bolje išta nego ništa. Ono što [illegible] oduševljava su predivne slike gradova u [illegible] boravite, predela koji kao da su skinute sa [illegible] neke od poznatih umetničkih galerija. Atmosferu [illegible] upotpunjuju i odlomci poznatih opera, posebnih za svaki tip grada.

Kod heroja su učinjene manje, ali bitne izmene. [illegible]ada postoje dve kategorije osobina koje heroj ima - veštine (skills) poznate iz prvog dela (napad, odbrana, znanje, ...) i obdarenosti (wits) koje su izuzetno raznovrsne i mogu puno da pomognu tokom igre (balistika, navigacija, ...). Najviše promena pretrpelo je bacanje čini. Umesto da magijska moć (spell power) određuje koliko puta heroj može da upotrebi neku magiju, posle čega ostaje bez nje pa mora da juri u najbliži zamak da obnavlja gradivo, sada su uvedena nova pravila. Jednom naučena magija zauvek ostaje u knjizi, ali se zato prilikom bajanja troši magijska moć (svaka vradžbina ima svoju cenu). Za obnavljanje moći nije potrebno ići u dvorac, već je dovoljno naći čarobni bunar (raštrkani po mapi), ili posedovati znanje u oblasti misticizma (u svakom krugu magijska moć se sama obnavlja).

Izgled bojnog polja se najmanje izmenio. I dalje je u pitanju jedan ekran, ali s obzirom da su likovi sitniji, manevarski prostor je znatno veći. Postoji i mogućnost određivanja borbene formacije na početku. Posebnu draž borbi daje i velika raznovrsnost jedinica (preko pedeset). Sem šest tipova armija koje možete regrutovati po gradovima, postoje i pustinjske jedinice, koje se isključivo mogu unajmiti na posebnim lokacijama na mapi (razbojnici, meduze, ...). Sem što sve ponaosob imaju određene vrline i mane, treba posebno voditi računa o međusobnom odnosu jedinica što znatno utiče na moral, kao i odnosi vojske i komandanta.

Autori igre su ostavili mogućnosti različitih taktika prilikom vođenja scenarija, tako da se mnogi mogu završiti brzim i brutalnim akcijama [illegible] postavljanja saobraćaja, a isto tako i polaganim sigurnim napredovanjem kordona. No, ne računajte da će vam u ma kom slučaju biti lako - već prva misija je na nivou težine neke od središnjih misija prvog dela, mada i ovde ima odstupanja [illegible] „koske" vam se može desiti da vam sekira ([illegible] magija?) upadne u med.

Za sam kraj treba dati jedan [illegible] te ili pobijediti, ne smijete izgubiti".

Viktor TODOROVIĆ

Softver ustupio „Espro"

ZANR: strateška igra

PLATFORMA: PC

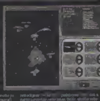
97

Sve.

Malo toga.

Star General





Branimir KRIZMANOVIĆ

Softver ustupio „Džer Soft"

ŽANR: strategija

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk

6 5

Prve strategije koje se odvija na dva nivoa

Izuzetno los AI





Blood & Magic

Prosto je neverovatno kako se neke igre koje ne zaslužuju prelaznu ocenu (Z na primer) šire kao kuga među korisnicima, a opet sasvim solidna ostvarenja poput ove igre o kojoj će biti reči tavore mesecima zaturene u fiokama pirata skupljajući prašinu. Reč je o izdanju poznate firme „Interplay", naoko jako sličnom legendarnom *Warcraft 2*. Međutim, za razliku od potonje igre, *Blood & Magic* ima i literarni predložak – urađena je na osnovu AD&D serijala Forgotten Realms. Obuhvaćen je krajnji istok ovog sveta i burni događaji u njegovoj dalekoj prošlosti, o čemu se detaljno govori u knjižici koja se dobija uz neizbežni CD. Ljubitelji Tolkina i njegovih derivata su sigurno već zapenili, pa zato treba pod hitno preći na stvar!

Posle očajnog introa (uopšte, grafika i zvuk su prilično zastareli, što je verovatno i uzrok slabe prođe) stavljeni ste pred već uobičajeni izbor – da li ćete igrati nasamo ili u društvu mame, tate i brata. Tu su i neke opcije bez značaja za samu igru, kao i Random (Legendary) Campaign koja se javlja tek po završetku svih pet „malih" kampanja i o kojoj će biti reči docnije. Single player mod nudi jedno od pet kraljevstava istoka u kome ćete voditi kampanju. Sve su sortirane po nivou težine, pa se možete vežbati, počevši od najlakše (a za vežbu je napravljen i izuzetno instruktivan Tutorial). U zavisnosti od odabranog kraljevstva i lika koji vodite, tok vaše kampanje pratiće različite priče između scenarija. Legendary campaign predstavlja posebnu mogućnost koja nije do sada viđena u strategijama ovog tipa. Naime, umesto da se bijete u nekom od kraljevstava služeći neodgovorne pojedince i grupe, ova opcija vas stavlja u ulogu ujedinitelja Istoka. Bitke se vode na celoj postojećoj mapi, a cilj je srušiti sve vladare i postati lider ujedinjene zemlje.



Sama igra, kao što je već rečeno, vizuelno podseća na *Warcraft 2*. No, postoje velike razlike u suštini vođenja armije. Naime, u *Blood & Magic* ne ratuju „realne" već samo magijske vojske. Osnov svega je magijski artefakt Bloodforge (ima ih ukupno pet, i na osnovu njih je i zasnovano pet kraljevstava Istoka). Ovaj predmet je u stanju da ni iz čega stvori tzv. Basal Goleme. Za razliku od drugih igara gde ste obično morali da ganjate resurse, ovde Basal Golem predstavlja i osnovni gradivni materijal (od njega se može napraviti bukvalno sve) i izvor energije (odnosno mane, poznate svim ljubiteljima *Heretica* i *Hexena*) pa čak i vojnu jedinicu. Golemi se mogu preobraziti u druge jedinice samo u blizini svetilišta. Postoji pet bogova kojima se mogu podići hramovi (boginja prirode, bog rata...) i svaki omogućava preobražaj u različite jedinice (furija, rendžer...). Naravno, proces je reverzibilan, svaki lik se može vratiti u obličje Basal Golema, ili pak potpuno ukloniti, uz bednu nadoknadu od 20 mana. Ovo je jedino preporučljivo ukoliko ne možete da spasete od sigurne pogibije svog podanika tokom bitke.



Globalna taktika za ratovanje protiv kompjutera, a naročito u Legendary Campaign (koja je uvek drugačija), ne postoji – jer se protivnici razlikuju po „mentalitetu" i umešnosti. Ipak, treba stalno držati u rezervi bar 3-4 (po mogućnosti i više) Basal Golema koji će samo proizvoditi manu i izgraditi što više svetilišta (dovođenjem 4 Golema do temelja i opcijom Transform) koja, uz već postojeća, treba budno čuvati. Takođe, treba biti što aktivniji, jer svaka akcija (izgradnja, borba, istraživanje mape, ...) donosi određeno iskustvo koje, kada se nagomila, može biti iskorišćeno za istraživanje novih vojnih postrojbi (u početku, pored svakog od 5 tipova hramova možete pretvoriti Golema samo u osnovnu jedinicu vezanu za to sveto mesto). Međutim, ne znači da jedinica koju istražujete predstavlja poboljšanu verziju prethodne – svaka ima svoje vrline i mane, i treba strogo voditi računa da se mukotrpno stečeno iskustvo potroši na istraživanje onih trupa koje najviše odgovaraju individualnoj taktici svakog igrača. Korisne šifre možete naći na **www.romiram.co.yu**

Igra je izuzetna, i treba se nadati da će, uz poboljšane tehničke karakteristike, „Interplay" ubrzo izbaciti nastavak sage o izgubljenim svetovima AD&D-a.

Viktor TODOROVIC

Softver ustupio „Ognja & Diler Soft"

ŽANR: strateška igra

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk

82

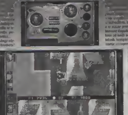
Zanimljiva priča. Drugačiji pristup već prežvakanim temama.

Tehničke karakteristike.





THE CHAOS ENGINE 2



U [illegible] ... da proš[illegible] ... [illegible] ... Njega [illegible] ... van kontrole. Ubića Haosa porobila je Zemlju, pretvorivši ljude i životinje u krvoločna čudovišta...

Dosta različit od svog prethodnika, gotovo obrnuto The Chaos Engine 2 [illegible] [illegible] donosi novine u osnovnoj koncepciji [illegible] cilja igre, ali i u grafici, zvuku. [illegible] [illegible] radom.

Glavni cilj igrača je pobeda nad protivnikom na svakom nivou, što se ostvaruje sakupljanjem većeg broja poena od njega. Nagrađivanje poenima ostvaruje se ubijanjem čudovišta, pogađanjem protivnika (sa[illegible]), rešavanjem zagonetki i [illegible] [illegible] predmeta. [illegible] be kada ste upucani ili protivnik [illegible] [illegible] najrazličitijih raspoloženih slučajnih predmeta (predmeta ili vaši ovo na nekad?). Uz povećanje bodovnog saldo, raste i iskustvo lika kao i njegov „nivo". To mu omogućava poboljšanje fizičkih atributa i [illegible] [illegible] dodatnih specijalnih moći. Drugi zadatak igrača je da, putujući vremenske prostore, pronalazi važne dokumente koji su potrebni Baronu. Kada ih nađe određeni broj dokumenata Fortezika će ga nagraditi ključem koji mu omogućava bezbedan [illegible] sa [illegible] Zatvoreni na nivou, igrači se moraju boriti bezbedno za ostvarivanje Baronovih zadataka. [illegible] [illegible] [illegible].

Ekran je podeljen na dva odvojena prozora za svakog igrača sa skrolom u svih osam pravaca. Ovo pruža mogućnost da likovi simultano budu u različitim delovima nivoa. Igra je zadržala isti izometrijski izgled sa pogledom iz ptičije perspektive. Dodatno, pogled je boljim senčenjem, poboljšan u smislu većeg utiska trodimenzionalnosti prikaza terena. Ovaj „reljefni" izgled, dopušta penjanje na platforme, sakrivanje od protivnika prilaženjem iz [illegible] (na višim nivoima) pa i skrivanje predmeta.

Igra je podeljena u više različitih vremenskih perioda koje igrači prelaze u pokušaju da se domognu Barona. Junaci prvo putuju kroz [illegible] pećine, srednjevekovne kamene zamkove i svetle [illegible] metalne [illegible] daleke budućnosti. U igri se [illegible] isti četiri lika kao u prvom The Chaos Engine, a nedostaje jedino Thug(?), koji je sa godinama [illegible]. Baronov [illegible] sa sada [illegible] [illegible] [illegible]. Neki ljudi mogu da skaču sa većih visina, da se penju uz razne stepenice, konopce ili se prišunjaju uz zidove da bi izbegli bliski kontakt protivnika. Sakupljajući poboljšanja koja im nude [illegible] veći broj specijalnih sposobnosti! Tu se najviše ističu obnavljanje snage/zdravlja, aktiviranje nevidljivosti, postavljanje zamki. Naravno, postoje [illegible] sposobnosti koje će ućutkati protivnika, kao što su [illegible], [illegible] ili teleportovanje u borbu.

U modu za jednog igrača, kompjuter preuzima ulogu „saputnika u pustolovini". Ovde je reč o sofisticiranom kompjuterskom protivniku visoke inteligencije, umesto [illegible] igranja sa živim igračem. Svi protivnici u zavisnosti od težine imaju različit „personality", neki su agresivni (primarni cilj im je ometanje drugog igrača), dok su drugi više [illegible] raspoloženi i rešavaju zagonetke i pronalaze ključeve. Kompjuter će pratiti napredovanje igrača i povećavati težinu na osnovu njihove moći. Na [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible], kroz [illegible] [illegible] ili [illegible], uz [illegible] pomoć [illegible] [illegible], opšti stil [illegible] ostao je isti, [illegible] je i [illegible] osnove [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]. Šarolik dijapazon efekata od kojih se najviše ističu digitalizovani glasovi, kompletno prate radnju. Grafički ambijent je [illegible] interpretiran tako da se [illegible] može reći da [illegible] očekivali više. Čarolije, sekire ili [illegible] grafici [illegible] [illegible] i [illegible] iz prvog dela, ali i takva kakva je, nije za bacanje.

Prevelika pauza između prvog i drugog dela The Chaos Engine uzrokovano [illegible] okolnostima, ipak je napela više konce nego koristi. Pravljenje igre na preskok, od danas do sutra i tako u nedogled, ne može urodit [illegible] nekakvim rezultatima. [illegible] i u ovom slučaju [illegible] [illegible]. S druge strane, možda su naša očekivanja daleko prevazišla okvire realnih mogućnosti programera. Istina je, ipak, primarni cilj bio očuvanje duha originalne igre. Da se The Chaos Engine 2 kojim slučajem pojavio pre dve godine, ovaj opis biste čitali na prvoj stranici Sveta igara, a u igri bi stajao atribut igre meseca. Ovako, smatramo da konstatacija da u ovim okolnostima lagano gašenja Amige u svetu, ova igra donosi značajan doprinos vraćanju ugleda drugaril Pirasofji [illegible], pa je zato nikako ne treba propustiti.

Branislav BABOVIĆ
Gradimir JOKSIMOVIĆ

Softver ustupio „Amiga Center"

ŽANR: istraživačka igra
PLATFORMA: Amiga 1200
MEDIJUM: 3 flopi diska

8/6

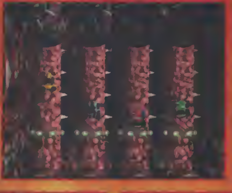
Veća dinamičnost i takmičarski karakter

Premalo tehničkih unapređenja.

BURNOUT

Zemlja više nije ist[illegible] n[illegible]što koje se pamti [illegible] d[illegible] ude[illegible] veka. Godina [illegible] donos[illegible] ukom stanovniku planete [illegible] realne primere proteklog rata, iako te[illegible] m[illegible] ili radijacija ne postoje. Takve stvari [illegible] su vidljive jer je upravo završen rat između najvećih medijskih kuća. Novi ubil[illegible]ki sp[illegible]rt poznatiji kao „Gorenje" pruža masi zabavu i pune džepove onima koji ga organ[illegible]uju.

Softverska izdanja u poslednjih par godina zahtevaju sve veće hardvers[illegible] mogućnosti računara. Sem gomile ubrzavački kartica koje se preporučuju, memo[illegible]ka zahtevnost novih programa polako sustiže PC platforme. Očigledni primeri su kapitalno delo *Capital Punishment* firme „[illegible]ckBoom", o kome smo pisali u prošlom broju ili igre *Trapped* i *Vendetta 2175*. Sve ove igre traže najmanje 6 MB memorije da bi se uspostavila stabilnost sistema i omogućile totalne performanse programa. Nimalo ne odstupajući od sličnog recepta renomirana firma i glavni distributer Amiginih igara u poslednjih godinu dana „Vulcan software", predstavlja nam svoje poslednje izdanje *Burnout*.



Igra je kreirana za sve AGA Amige sa 6 MB RAM-a i hard diskom. Sama instalacija je pomalo mučna, zato što se svi fajlovi koji dolaze na disketama prvo moraju prebaciti na hard disk i potom startovati lokalni UnPacker. Zanimljivo je kako je Mark Šiki (Sheekey), glavni programer podelio fajlove sa vrstama vozila, borbenim arenama i zvukom na različite diskove tako da ih jednostavnim Drag'n'Drop sistemom možete prebaciti u okviru samog Workbencha.





Igra dovodi Amigu do svojih granica, pošto je kompletno urađena u visokoj rezoluciji sa standardnih 256 boja i sa 25 sličica u sekundi (fps). Tim činom su i najprobirljivijim ljubiteljima glatke animacije i renderovne grafike „Vulcan software" pružio pravi ugođaj. Pristup pri izradi svakog delića igre je izuzetan, tako da je realističnost na visokom nivou. Svaki novi dodatak koji kupujete za vaše vozilo će se automatski pojaviti na njemu, iscrtan do najsitnijih detalja. Zvuk je urađen u stereo kvalitetu, sa šest kanala koji definišu efekte u igri. Ukoliko vam je Amiga povezana na zvučnike osećaj će biti neponovljiv.

Urađena kao Multi Player igra, podržava četiri igrača prepoznavajući adaptere za dva džojstika. Kada startujete igru iz glavnog menija vršite odabir vašeg vozila. Za sada, dok ne izađu dodatni diskovi sa vozilima, ponuđena su četiri: Beetle, Trike, Heavy i Hoverbug. **Beetle** je „bubica" univerzalne namene, dovoljno je brza i otporna na udarce većine projektila i vozila. **Trike** je tricikl, koji opremljen raketama i sličnim navođenim naoružanjem nema premca. **Heavy** je idealan za početak, najviše zbog svog jakog oklopa. Odlikuje ga sporost, pa mu je potrebno pr[illegible]en[illegible] motor i par drugih stvarčica. **Hoverbug** je lebdeće vozilo koje treba konsti[illegible] je[illegible] ukoliko ovladate kontrolom sa pre[illegible]odna tri. Najbrže je i poseduje širok arsenal. Sva vozila se mogu poboljšavati i nadograđivati u Burnout Prodavnici. Ovde se sem nadgradnji za motore, kočnice i ubrzanje mogu dokupiti armirane ploče za oklop, šiljci i razni „magijski" štitovi. Naprednija oružja, stinger ili sparow rakete mogu se kupiti za veliku sumu na kredit.

Iz glavnog menija ponuđene opcije Tornament i Knockout vas uvode u borbu protiv [illegible] suparnička vozila. U prvom modu se kroz 8 rundi borite u četiri različite arene. U svakoj rundi može biti samo jedan pobednik, koji odnosi poveću sumu novca kojom će nadgraditi svoje vozilo. Drugi mod vam pruža mogućnost odabira arene u kojoj se borba odigrava i broj rundi. Ovo je vrlo bitna opcija, zato što neke arene poseduju prepreke za automatsko uništavanje vozila koje im se približi, odskočne barijere ili rupe kroz koje propadate u svemir. Takođe, pre početka borbe poklonjen vam je omanji kapital kojim ćete pripremiti svoje vozilo za borbu do uništenja. Energija je predstavljena sa šest trouglova boje vašeg vozila koji se nalaze u jednom od uglova na ekranu. Tokom igre će se pojavljivati i razni bonus nivoi koji donose dosta kredita i prilično su zabavni. U nekima je potrebno poslednji zakočiti u igri „kukavice" ili pr[illegible]stići do određenog mesta posle crvenog signala. Čekajući dodatne data diskove sa novim vozilima, arenama i obećanim editorom nivoa ostaje nam da se zabavimo sa ovom neobičnom igrom sjajnih grafičkih mogućnosti.

Branislav BABOVIĆ



Originalni softver smo dobili od izdavača „Vulcan Software"

ŽANR: auto-moto simulacija

PLATFORMA: Amiga 1200

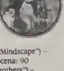
MEDIJUM: 7 flopi disketa

8 – Kvalitet grafike koji postavlja standarde

9 – Izuzetna težina igre i mali broj opcija.



Zlatna Sindi '96



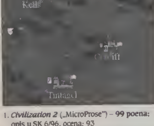
Šta se najviše igralo prošle godine

Odabrali smo najbolje igre 1996. godine. Za razliku od prošlog izbora, ovog puta nije bilo posebnih iznenađenja. Glavni favoriti su zauzeli očekivane pozicije. Najuspešniji proizvođač/distributer igara u 1996. bio je „Virgin Interactive Entertainment".

Od članova redakcije „Sveta kompjutera" i stalnih stručnih saradnika, za najbolje igre glasali su: **Nenad Vasović, Gradimir Joksimović, Goran Krsmanović, Slobodan Macedonić, Nikola Stojanović, Branislav Babović, Aleksandar Veljković, Ilir Gaši, Relja Jović, Dragan Kosovac, Božo Krstajić, Miloš Krstajić, Vladimir Pisodorov, Viktor Todorović** i **Petar Nogo**. Među domaćim preprodavcima i cedetekama svoje glasove su dali: **Branko Dangubić** („Plato Extreme"), **Miša Nikolajević** („M & S Soft"), **Silvija i Dragan Ognjević** („OgnjaSoft") i **Stevan Radošević** („Exit Production"). U glasanju su učestvovali i legendarni multimedijalni tandem **ROM & RAM**, zatim **Branimir Kuzmanović**, urednik TV emisije „Outer Space", te naši dragi prijatelji **Jelena Balašević** i njen otac **Đorđe**.

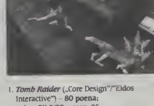
Svaki glasač je rangirao izabrane tri igre (od pet nominovanih) tako što je prvoj dao 5 poena, drugoj 3 a trećoj 1 poen. Tako je između dobitnika **Zlatne, Srebrne** i **Bronzane Sindi** stvoren realan odnos. Većina igara koje smo svrstali među najbolje u 1996. godini bile su opisane u našem listu. Za one koji žele više informacija o tim igrama napisali smo u kojem broju je objavljen opis kao i ocenu koju je igra tom prilikom dobila. Pošto je svaku igru ocenjivao autor opisa, to se ne mora uvek poklopiti sa mišljenjem većine igrača.

Upravljačke simulacije



1. *Civilization 2* („MicroProse") – **99 poena**; opis u SK 6/96, ocena: 93
2. *Settlers 2* („Blue Byte") – **63 poena**; opis u SK 9/96, ocena: 86
3. *Afterlife* („Lucas Arts Entertainment"/"Virgin Interactive") – **23 poena**; opis u SK 11/96, ocena: 85

Istraživačke igre



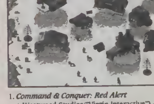
1. *Tomb Raider* („Core Design"/"Eidos Interactive") – **80 poena**; opis u SK 2/97, ocena: 95
2. *Bad Mojo* („Pulse Entertainment"/"Acclaim Entertainment") – **41 poen**; opis u SK 5/96, ocena: 87
3. *Crusader: No Regret* („Origin Systems"/"Electronic Arts") – **38 poena**; opis u SK 11/96, ocena: 92

Auto-moto simulacije



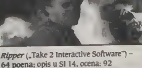
1. *Formula One Grand Prix 2* („MicroProse") – **80 poena**; opis u SK 9/96, ocena: 94
2. *Screamer 2* („Virgin Interactive") – **63 poena**; opis u SK 12/96, ocena: 92
3. *Megarace 2* („Cryo"/"Mindscape") – **59 poena**; opis u SK 11/96, ocena: 90

Strateške igre

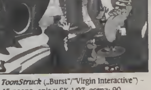


1. *Command & Conquer: Red Alert* („Westwood Studios/"Virgin Interactive") – **89 poena**; opis u SK 1/97, ocena: 83
2. *Fantasy General* („SSI"/"Mindscape") – **43 poena**; opis u SI 14 , ocena: 90
3. *Z* („Renegade"/"Bitmap Brothers") – **40 poena**; opis u SK 10/96, ocena: 54

Avanture

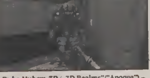


1. *Ripper* („Take 2 Interactive Software") – **64 poena**; opis u SI 14, ocena: 92

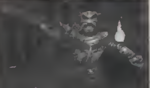


2. *ToonStruck* („Burst"/"Virgin Interactive") – **45 poena**; opis u SK 1/97, ocena: 90
3. *Gabriel Knight 2* („Sierra On-Line") – **44 poena**; opis u SK 3/96, ocena: 94

Pucačke igre



1. *Duke Nukem 3D* („3D Realms"/"Apogee") – **94 poena**; opis u SK 6/96, ocena: 92



2. *Quake* („Id Software") – **78 poena**; opis u SK 10/96, ocena: 91
3. *Wing Commander 4* („Origin Systems"/ /"Electronic Arts") – **29 poena**; opis u SK 4/96, ocena: 90

Borilačke igre



1. *Battle Arena Toshinden* („Takara"/"Digital Dialect"/"Playmates Interactive") – **61 poen**



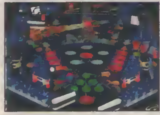
2. *Virtua Fighter* („AM2 Design"/"Sega") – **59 poena**; opis u SK 11/96, ocena: 89
3. *WWF Wrestlemania* („Acclaim Entertainment") – **30 poena**; opis u SK 4/96, ocena: 75

Simulacije fudbala



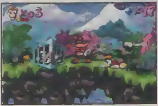
1. *FIFA 97* („EA Sports"/"Electronic Arts") – **111 poena**; opis u SK 1/97, ocena: 94
2. *Kick Off 96* („Anco Software"/"Virgin Interactive") – **62 poena**; opis u SK 7,8/96, ocena: 81
3. *VR Soccer* („Gremlin Interactive"/"VR Sports") – **26 poena**

Simulacije flipera



1. *Pro Pinball: The Web* („Empire Interactive") – **58 poena**; opis u SK 3/96, ocena: 91
2. *3D Ultra Pinball* („Sierra On-Line") – **52 poena**; opis u SK 4/96, ocena: 82
3. *Tilt!* („Virgin Interactive") – **47 poena**; opis u SK 2/96, ocena: 85

Platformske igre



1. *Rayman* („Ubi Soft Entertainment") – **76 poena**; opis u SK 3/96, ocena: 87



2. *Earthworm Jim 1&2* („Shiny Entertainment"/"Playmates Interactive Entertainment") – **71 poen**



3. *Toy Story* („Disney Interactive") – **41 poen**; opis u SK 5/96, ocena: 91

Simulacije letenja



1. *Flight Simulator for W95 version 6.0* („Microsoft") – **70 poena**; opis u SK 1/97, ocena: 92
2. *F-22 Lightning 2* („Nova Logic"/"Electronic Arts") – **61 poen**; opis u SK 11/96, ocena: 92
3. *US Navy Fighters 97* („Jane's Combat Simulations"/"Electronic Arts") – **44 poena**

Interaktivni filmovi

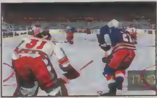


1. *McKenzie & Co.* („Her Interactive"/"American Laser Games") – **50 poena**; opis u SK 6/96, ocena: 89
2. *Hardline* („Cryo"/"Virgin Interactive") – **46 poena**; opis u SK 12/96, ocena: 82
3. *Star Trek: Borg* („Simon & Schuster Interactive"/"Virgin Interactive") – **44 poena**; opis u SK 2/97, ocena: 71

Sportske igre



1. *NBA Live 97* („EA Sports"/"Electronic Arts") – **102 poena**; opis u SK 2/97, ocena: 96



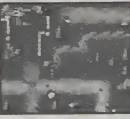
2. *NHL Hockey 97* („EA Sports"/"Electronic Arts") – **53 poena**; opis u SK 12/96, ocena: 92



3. *Links LS* („Access Software") – **36 poena**; opis u SK 11/96, ocena: 93

Forgotten Forever

AMIGA



Predviđena za veliki hit ove godine, igra iz firme „Charm Design" predstavlja klon *Dune 2* sa dosta elemenata *Command & Conquer* serijala. Osim što je kvalitet grafike i brzina animacije na visokom nivou, igra donosi mogućnosti igranja preko LAN ili TCP/IP mreže, što je revolucionarno na Amiginom osiromašenom tržištu. Veličina terena će biti 4096x4096 sa četiri do pet vrsta (sneg, pustinja, stene, šuma). Broj od 25 različitih vozila (voda, zemlja, vazduh) i isto toliko građevina sa sopstvenim animacijama brzine 3-8 fps garantuje kvalitet i zabavu. Prva verzija će sadržati 60 misija proširivih kasnijim data diskovima i biće namenjena isključivo Amigama 1200 sa hard diskom i 4 MB memorije. Cela igra je praćena digitalnim semplovanim govorom. **(bb)**

Baš su šašavi ti „Idovci"

Programerski genijalac iz „id Softwarea" **Džon Karmak** (John Carmack) obećao je da će pokloniti svoj prvi Ferari pobedniku takmičenja u igri *Quake* koje će se održati u junu mesecu. Nažalost, nismo doznali gde se takmičenje odvija kao ni koji su uslovi za prijavljivanje.

A nekadašnja uzdanica „id Softwarea" **Džej Vilbur** (Jay Wilbur) koji je napustio posao da bi se posvetio porodici, uskoro će se naći u ulozi „vrhovnog savetnika" u firmi „Epic Megagames". Ovaj neočekivan potez donekle objašnjava činjenica da se u „Epicu" sprema *Unreal*, za sada najveći konkurent *Quakeu*, što ujedno rasvetljava i Vilburovu ulogu u svemu tome. Momci iz „id Softwarea" zaista imaju zbog čega da strepe. **(gj)**

Independence Day

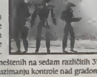
PC



Neshvatljivo velik uspeh komercijalnog holivudskog SF hita, o čijem nastavku se već ozbiljno priča, uslovio je da se na ekranima naših monitora pojavi igra *Independence Day*. Igru je potpisao „Fox Interactive" nama poznat po igri *Die Hard Trilogy*. U formi klasične akcione simulacije letenja, kroz nekoliko podrobno dokumentovanih misija, treba uništiti agresivne vanzemaljce i spasiti ostatak sveta strašne sudbine. *Independence Day* spada u red igara koje nikako ne treba igrati na skupim tastaturama s obzirom da sa besomučnim pucanjem valja krenuti od prvog sekunda igre. Sočna grafička podloga zahteva prilično jaku mašinu i dobru grafičku karticu, tako da tek P133 može da pruži potpun ugođaj. Igra se radi isključivo u formatu za Windows 95 i očekuje se već u toku aprila. **(gj)**

Scarab

PC

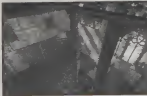


Ako vam se dopada ideja o robotizovanim vojnicima u starom Egiptu, a pritom vam se dopao film „Zvezdana kapija", svideće vam se i nova igra „Electronic Artsa". *Scarab* je strategija u prvom licu u kojoj igrač kontroliše jednog od tri robota kroz 140 misija smeštenih na sedam različitih 3D teksturiranih poligona. Cilj se sastoji u preuzimanju kontrole nad gradom, bilo uništenjem svih protivničkih robota, bilo pomoću generatora energije koje treba postaviti po areni. Strategija u prvom licu neizostavno podrazumeva sporost izvođenja, a po rečima stranog kolege ni grafika nije za „padanje u nesvest". S druge strane, mogućnost igranja više igrača dodaje malo začina igri, kao i raznovrsnost misija i dobar izbor oružja. Jednostavno, ljubitelji igara tipa *G-Nome* i *Mechwarrior* imaju čemu da se raduju. **(gj)**

Hexen 2

PC

Nastavak famoznog *Hexena* „Raven Softwarea", za razliku od svog prethodnika koji je koristio „id Softwareov" *Doom* 3D Engine, koristiće noviji Engine iste firme koji smo imali prilike da vidimo u *Quakeu*. Očekuje se da će *Hexen 2* doneti skup umetničkih dela grafike i nov pristup izvođenju ovakvog tipa igara. Govoreći kompjuterskim žargonom *Quake* je tipična binarna igra sa mnoštvom jedinica i nula (pokaži i pucaj), dok je *Hexen*, što mu i ime govori komplikovaniji Heks kod (predmeri inventara, skrolovi i karakteristike likova). Očigledno su dani „pronađi-plavi-ključ-i-otključaj-plavu-sobu" gotovi. Nove *Doom*ačine donose duh prave avanture. **(bb)**



Flyin' High

AMIGA

U poslednjem periodu scena simulacija vožnji (bilo kog oblika) je znatno zapostavljena na Amiga platformi. Iz male softverske kuće „PURE Design" dolazi prva 3D vožnja koja zadovoljava današnje standarde kvalitetne vožnje. U to se podrazumevaju staze sa detaljnim teksturama, šarenim reklamama i modernim zvukom. Staze su najraznovrsnijih oblika tako da se vožnje odvijaju po tunelima, brdima, pa čak i ski skakaonicama! Igra podržava joypad i preporučljiva konfiguracija je 68030 procesor i 4 MB fast RAM-a. **(bb)**



Novosti o Mortal Kombatu

Kako se i očekivalo, pojavljivanje četvrtog nastavka legendarne „Acclaimove" igre na arkadnim mašinama, poklopiće se sa projekcijom filma „Mortal Kombat: Annihilation". Igra će se raditi na novim mašinama firme „Midway" koji su u stanju da reprodukuju 1 500 000 poligona pri 60 fps. *Mortal Kombat 4* će imati čak dvanaest novih likova, potpuno 3D okruženje, kao i realističnije i uvrnutije fatality poteze. O verziji za kućne računare još nema planova. **(gj)**

Trespasser: Jurassic Park

PC

O nastavku Spilbergovog hit filma o dinosaurusima sigurno ste ponešto čuli. Danas se već priča o igri koja će se bazirati na filmu *The Lost World: Jurassic Park*. Igra nosi naziv *Trespasser: Jurassic Park* i donosi sasvim novi Engine koji nema mnogo veze sa prvim delom, a na kome već sada udarnički rade mnogi programeri zvučnih imena. Za imperativ igre je postavljena realističnost koja se pre svega odnosi na pokrete dinosaurusa, ali i sve najvažnije fizičke zakone (refrakcija svetlosti i sl.), kao i brzina izvođenja, za koju se tvrdi da će biti frapantna. O tome kako će igra zaista izgledati, za sada nema jasnih izjava: jedino je poznato da će se odvijati u 3D ambijentu i biti više logički orijentisana (otuda jedan od dizajnera igru naziva *Anti-Quake*). *Trespasser: Jurassic Park* će se pojaviti početkom naredne godine. **(gj)**



Zork: The Grand Inquisitor

PC



Koristeći još uvek nestišalu popularnost *Zork Nemesisa*, „Activision" priprema novo poglavlje sage o Zorku, čukundedi svih avanturističkih igara. Nastavak će se pojaviti pod imenom *Zork: The Grand Inquisitor* tokom septembra 1997. Za razliku od mračne atmosfere *Nemesisa*, nova igra će biti obogaćena većom dozom neobaveznog humora kojim su odisale stare tekstualne avanture. Radnja se odvija 150 godina kasnije, u 1090. godini, gde se u ulozi zlog momka našao izvesni Mir Yannick. Njegova strahovlada i zabrana bavljenja magijom dovoljan su razlog da se krene u još jednu misiju svrgavanja diktatora (barem je u igrama tako nešto još moguće). Tehnički gledano, unapređenja se uglavnom odnose na neke sitnije elemente, poput proširenog inventara sa većom mogućnošću međusobnog kombinovanja predmeta, dok je uvođenjem nove mape olakšano snalaženje i upravljanje. Oko grafike se još vodi polemika, naročito oko toga kako će uopšte igra izgledati. U igri su fotorealistični (već poznat), FMV (Full Motion Video) i 3D animirani pristup. Radi se i na većoj interaktivnosti, što podrazumeva širu mogućnost korišćenja predmeta. (gj)

Explorer 2260

AMIGA



Iz kuhinje najvećeg Amiginog distributera „Vulcan Softwarea" očekuje se kompleksna svemirska menadžerska simulacija koja će pomračiti slavu svim ostvarenjima od *Elite* do danas. Igra će biti urađena u 3D stilu sa detaljnim teksturama planeta i sa specijalnim efektima atmosfere (npr magla). Detaljnost pri izradi obuhvata preko 100 različitih tipova brodova sa sopstvenim karakteristikama (razni šatlovi, trgovački, policijski, istraživački, borbeni i kolonijalni brodovi) koje igrač može koristiti uz puno oružja i nadgradnji. Svemirski sektori će sadržati razbojničke, trgovačke i policijske brodove sa kojima će igrač kontaktirati i uspešno vršiti transakcije širom cele vaseljene. Kontrola brodova (uključujući i posadu) će se konfigurisati od strane igrača uz mogućnost formiranja flote. Program će izaći isključivo za Amige 68030 sa 4 MB RAM-a i minimum 20 MB prostora na hard disku. (bb)

Yokozuna

AMIGA



Samo je bilo pitanje vremena kada će se krenuti sa pokušajima da se famozne 3D borilačke igre pojave na Amigi. Firma „Digital Warp" je razvila novu tehniku za 3D objekte koja izuzetnom brzinom prikazuje veći broj poligona (površina). Igra borilačkog karaktera sa japanolikim nazivom je predviđena za 68020+ procesore u 256 boja i sa 3D teksturiranom grafikom. Prva verzija će sadržati samo nekoliko likova, dok se za nastavke predviđa nadgradnja početnog broja. Kako će to izgledati na Amigi, uzimajući u obzir njenu organizaciju čipova, ostaje da vidimo. (bb)

Blood

PC

Današnji prosečan igrač je, igrajući raznorazne *Doom*ačine, potamanio bar pola miliona kojekakvih akrepa. Priliku da taj skor povećaju, ljubitelji ovog žanra imaće već ovog proleća kada se očekuje novi projekat „GT Interactivea". *Blood* je 3D pucačina prožeta horor motivima u kojoj nas očekuje besomučna borba sa pacovima, šišmišima, zombijima i drugim pokretnim metama. Najviše



pažnje prilikom izrade igre posvećeno je elementima realističnosti, najviše zahvaljujući pažljivom senčenju. Autori najavljuju i verovatno do sada najzabavniji duel mod za više igrača u kome je protivnika moguće spaliti pomoću upaljača i dezodoransa (ono što smo svi jednom probali, i posle toga čitav dan provetravali sobu) ili mu vilama proburaziti stomak (baš simpatično). (gj)

Mageslayer

PC



Iz „Raven Softwarea" dolaze informacije o novoj igri čije se izdavanje očekuje u narednih nekoliko meseci. Pod imenom *Mageslayer* krije se 3D akciona igra sa fantazijskim motivima koja će starijim igračima probuditi sećanja na igru *Gauntlet*. Na igraču je da se dokopa pet relikvija pomoću kojih docnije treba da uništi overlorda Lora Thanea, gadnog zločka zaduženog za terorisanje nedužne raje. Kroz nešto više od trideset nivoa treba provesti jedan od četiri ponuđena lika, pri čemu svaki od njih ima četiri različita napada i po neku specijalnu karakteristiku. Slike koje smo videli obećavaju, najviše zbog ne tako čestog pogleda „s plafona", tj. iz ptičje perspektive. (gj)

Novi PlayStation

Glasine oko pojave novog Playstationa ponovo su ustalasale uspavano tržište konzola. Za sada se zna da će pri razvoju nove „zverine" rukave zasukati mnoga poznata imena iz sveta hardvera. O samom Playstationu 2 priča se sve najbolje. Imaće 64-bitni procesor, napredni R4000 grafički čip, više memorije od prethodnika i CD-ROM drajv četvorostruke brzine. Posebna pažnja će se obratiti na apsolutnu kompatibilnost sa prvim Playstationom, a pominje se i varijanta sa DVD drajvom. Da li se radi o onom „što je babi milo...", ili će novi Sony zaista zablistati značemo sigurno do kraja 1997. godine. (gj)

Duke Nukem superstar

U ovom trenutku najpopularniji junak video igara već nominovan za predsednika (vidi SK 1/97) podleže daljoj komercijalizaciji. „GT Interactive" i dalje proširuje već prilično zahuktalu kampanju oko igre *Duke Nukem 3D*, tako da se pored postojećih majica, podloga za miševe i šolja sa Djukovim likom, polako počinje sa pregovorima o preseljenju omiljenog lika na veliki ekran. Ne znam za vas, ali ja već vidim Kurta Rasela u glavnoj ulozi (samo se za pratilju još nisam odlučio).(gj)

ReLoaded

PC



Za nastavak jednog od velikih hitova sa Playstation konzola pobrinuo se „Gremlin Interactive" uz pomoć jednog od najznačajnijih crtača kuće „2000AD" (poznata našoj publici po stripu „Sudija Dred") **Džejsona Breshila** (Brashill). Iz *ReLoadeda* je izbačen lik Vox, a pridodata su dva nova još psihotičnija lika: sister Magpie i Consumer. Glavni negativac iz prvog dela F.U.B je pobegao iz neprijatnog okruženja i obreo se na planeti muzičara i hipija. Posedujući izuzetne govorničke sposobnosti uspeva da zavede nevine narodne mase i pripremi ih za odbranu od grupice psihopata iz drugog kraja galaksije. Naši likovi će samim tim imati pune ruke posla. Novine su zapanjujući morfing efekti terena i mogućnost igranja više igrača preko mreže. Širok dijapazon novog naoružanja i 6 ogromnih svetova za istraživanje sigurno će zaokupiti pažnju dosta igrača. **(bb)**

Tommy Gun

AMIGA

Zli vanzemaljci su preuzeli kontrolu nad svim voćem i povrćem i ponekim ljudima (klovnovima). U novoj pucačini iz „Mutation Softwarea" kontrolišete simpatičnog paradajza-ubicu Tomija. Potrebno je da kroz pet paklenih nivoa istrebite uljeze na planeti i oslobodite što više svojih prijatelja. U modu za dva igrača Tomiju se pridružuje njegov drugar Veliki Sir (Big Cheese). Oslobađanjem zarobljenika dobijate ekstra živote, štitove, oružje i ostale nadgradnje koje će vam omogućiti bezbedno preživljavanje. Arsenal je ogroman dok je cela igra šaljivog karaktera i sa dosta lepih kolornih efekata. **(bb)**



Sandwarriors

PC

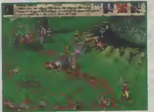


Jedan od najzvučnijih naslova „Gremlin Interactivea" ove godine biće igra *Sandwarriors*. Nedavno smo imali priliku da vidimo demonstracioni CD sa nekim video insertima iz igre. Mada su utisci među članovima Redakcije različiti, sigurno je da će ljubitelji arkadnih 3D letačkih pucačina biti više nego zadovoljni. Izvođenje je dosta brzo, grafika je veoma šarena i bogata, pa o hardverskim resursima koji će to sve pokrenuti razmislite sami (P5 na 133 MHz za optimalni doživljaj). Što se radnje tiče, dovoljno je reći da je preuzet motiv iz filma „Zvezdana kapija", pri čemu mlad i neiskusan igrač, ispunjavajući misije, lagano evoluira do rasnog borca Ozirisovog reda. Sem zadovoljavajućih tehničkih karakteristika, kvalitetu doprinose i veličina prostora u kome se odvijaju bitke, raznovrsnost neprijatelja i oružja i 30 uzbudljivih misija. Još jednom skrećemo pažnju ljubiteljima ovog žanra da ovaj naslov nikako ne propuste kad se pojavi kod nas. **(gj)**

Myth

PC

Dosta čest naslov u kompjuterskim igrama iskorišćen je za igru malo poznatog „Bungle Softwarea" (do sada su poznati samo po *Doom* klonovima za Macintosh računare). Srednjovekovna atmosfera, velike bitke prsa u prsa, krv do kolena i slične „romantične" epske scene jesu ono čime će *Myth* obilovati (setite se samo scena iz „Hrabrog srca" ili „Ekskalibura"). Po definiciji, radi se o real-time strategiji, ali nikako o još jednom klonu *Warcrafta*. Svoju individualnost igra najviše pokazuje zahvaljujući različitim uglovima posmatranja i pogledima kamere. Takođe, za razliku od *Warcrafta*, nema nikakavih menadžerskih elemenata i resursa koje treba obnavljati, već se forsira samo taktička komponenta. Lepa osobina igre je i raznovrsnost vojnika i drugih pomagačkih likova čije se uloge značajno razlikuju. Takođe, bukvalno svaki element na ekranu je integralni deo akcije i može se na neki način iskoristiti. Tehnikalije su na visokom nivou, što naše nestrpljenje pred pojavu *Mytha* čini još većim. **(gj)**



Novosti iz „Westwood Studia"



Prošle godine „Westwood" je najavio da će u proleće '97. izdati pravi nastavak igre *Command & Conquer* pod nazivom *Tiberian Sun*. Međutim, kako stvari sada stoje za nastavak originalnog sukoba GDI i NOD trupa čekaćemo barem do jeseni, ako ne i duže. Zaljubljenicima u *C&C* koji su već pobedili Staljina, ostaju na raspolaganju dve opcije. Prva nosi naziv *Counter Strike* i predstavlja dodatne nivoe *Red Alerta*. Na svu sreću nije u pitanju samo Mission Data disk, već će se igrači susresti i sa novim jedinicama. Izdvajamo najubojitiji Tesla tenk, ali ni elitni sovjetski vojnici i novi Wonder psi neće biti lak zalogaj. Da bi po drugi put spasli svet od crvene opasnosti i saveznici će dobiti neke nove jedinice. Ovaj disk će biti u prodaji krajem marta, dok će za drugu opciju morati još malčice da se sačeka. Čekanje treba iskoristiti za kupovinu modema i izbor kvalitetnog Internet provajdera. „Westwood" priprema igru koja se zove *Sole Survivor* i može se igrati samo preko Interneta korišćenjem Westwood Chata. Za razliku od dosadašnjih *C&C* igara u kojima ste upravljali trupama, u *Sole Survivoru* upravljate jednom jedinicom koju birate iz grupe ponuđenih *C&C* jedinica. Zadatak vam je da se krećete, ubijate ostale igrače, usput skupljate po mapi rasute power-upove i pazite da ne budete ubijeni. Za pobedu je potrebno biti poslednji preživeli, što naravno neće biti nimalo lako jer u „Westwoodu" tvrde da će u igri moći da učestvuje nekoliko desetina igrača. **(bk)**



TM Pentium VI

MB Intel VX (Triton 3)
HDD 2 GB, PIO mode 4
SB 16 Vibra FM (sa zvučnicima)
Teac CD-ROM, 12x speed
STB Lightspeed 128
(2.25 MB MDRAM)
16 MB EDO RAM
3.5" Floppy drive
Genius Mouse 3
opcije za procesor
+ Intel P5 133MHz........ 1895
+ Cyrix 166+ (133 MHz) ... 1895

T. M. CeDeTEKA

- veliki izbor CD diskova po povoljnim cenama
- iznajmljivanje CD diskova
- izrada backup-a na CD diskove

T.M.COMP



STB lightspeed 128 - 2.25 MB
uz svaki STB lightspeed 128
dobijate proverene drajvere
za WIN95 i 4 CD diska sa igrama:
1. Formula One (G. E.)
2. EarthSiege 2 (Sierra)
3. Silent Thunder (Sierra)
4. Sierra Game Sampler
više informacija o kartici na
www.zonizam.co.yu

Makedonska 25/II
11000 Beograd
tel. 011 / 3227-136
centrala 3221-433
lokali 277 i 279

www.tmcomp.co.yu

KOSS
www.koss.com